EDIȚIE LIMITATĂ **LEVEL & CARTE** 27.98 LEI



JOC FULL ODDWORLD: THE ODDBOXX 4 JOCURI FULL. 4 AVENTURI DEOSEBITE!

LEVEL



AVANPREMIERĂ
PSVITA

The Elder Scrolls V SKYRIM

SERIOUS SAM 3: BFE
SAINTS ROW THE THIRD
BATTLEFIELD 3
THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
TRINE 2

Preț 27.98 lei
Ianuarie 2012
5 948490 250497 01201

DVD
TRAILERE DEMOS MODS FREEWARE DRIVERE PATCH JOCURI EXTRA

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aioniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT **LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

新年快乐
Happy Newyear



Bune sau rele, jocurile anului 2011 au completat o ofertă extrem de variată, din care am avut ce alege cu toții. Jocurile indie și-au continuat avântul, francize noi ne-au dat speranțe, iar altele au continuat să meargă la vale. Iar într-o industrie în care, adesea, numele vinde mai bine un titlu decât calitatea jocului în sine, este din ce în ce mai greu să răzbați. Seria Call of Duty, de exemplu, a încetat să mai evolueze de câțiva ani buni încoace, și totuși, cu fiecare nou titlu, vistieriile Activision se umplu cu milioane, chiar miliarde de dolari. Practic, vorbim despre o lume în care mai marii se bat, obsesiv, pe aceeași rețetă, oferind filme interactive și mai puțin jocuri în adevăratul sens al cuvântului. Din fericire, în lumea jocurilor încă mai apar excepții de la regulă, care ne fac să credem că jocurile, ca element distractiv și chiar educativ, încă mai rezistă.

2011 a fost, totuși, un an bun pentru jucători. 2012 promite o invazie de sequel-uri și reeditări, dar sunt sigur că vor exista și surprize care, ca de obicei, nu vor veni din partea marilor jucători din domeniu. Să sperăm că va fi cel puțin la fel de bun.

P.S. Uite că n-am apărut în decembrie cu ediția lunii ianuarie, dar o veți găsi la chioșcuri în prima săptămână din noul an. La mulți ani, jocuri bune și mulți bani! (chiar, ce fain...)

■ **KiMO**

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 Serious Sam 3: BFE
2 Battlefield 3
3 Trine 2



Koniec
1 Star Wars: The Old Republic
2 Serious Sam 3: BFE
3 Trine 2



cioLAN
1 Serious Sam 3: BFE
2 Trine 2
3 Minecraft



Marius Ghinea
1 TH8 RS Shifter
2 The Elder Scrolls V: Skyrim
3 Serious Sam 3: BFE



Caleb
1 Serious Sam 3: BFE
2 Trine 2
3 Clash of Heroes



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



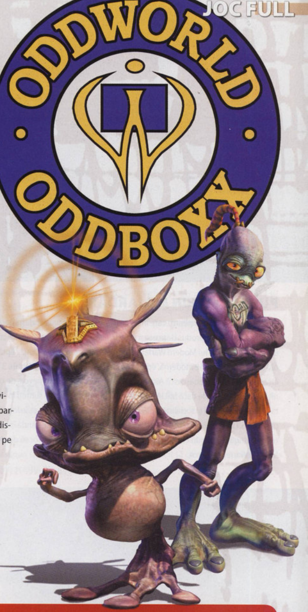












Studioul Oddworld Inhabitants Inc. a fost fondat în anul 1994 de către doi veterani ai efectelor speciale și animațiilor computerizate, Sherry McKenna și Lorne Lanning. Încă de la început, cei doi au pornit cu gândul de a realiza o serie de cinci jocuri având la bază același univers, o planetă intitulată Oddworld, aceasta debutând în 1997 cu Oddworld: Abe's Oddysee. Au urmat așa-zisul bonus Oddworld: Abe's Exoddus în 1998 și al doilea titlu al seriei - Oddworld: Munch's Oddysee, lansat în 2001. Acestuia i-a urmat un alt bonus în 2005, Oddworld: Stranger's Wrath, după care seria s-a oprit. Aparent,va continua la un moment dat, dar asta este altă poveste. Mai important este că noi vile oferim acum pe toate, într-un singur pachet botezat The Oddboxx, care conține versiuni aduse la zi sau îmbunătățite ale celor patru clasici în viață.

Abe's Oddysee este povestea lui Abe, un muncitor senin și ignorant al uzinei RuptureFarms, responsabilă cu împachetarea de cărnuri, care află într-o zi că resursele de carne animală sunt pe sfârșite, iar soluția conducerii de a continua producția este să sacrifice sclavii Mudokon. Aflând grozăvia, Abe evadează din fabrică și caută să-i salveze de-a lungul unei aventuri ce avea să devină extrem de populară. În consecință odiseea a continuat în anul următor cu Abe's Exoddus, ce continuă aventurile din primul joc. Abilitățile lui Abe se înmulțesc cu această ocazie, cea mai importantă fiind cea de a comunica cu alte personaje din joc prin intermediul GameSpeak. Jocul are la fel de mult succes, iar producătorii se grăbesc să lanseze un nou titlu din serie. Este vorba despre Oddworld: Munch's Oddysee, ce introduce un nou personaj în scenă – Munch. Abe are misiunea de a-l ajuta pe Munch (ultimul supraviețuitor al unei rase de amfibieni numită Gabbiti) să distrugă laboratoarele Vykkers și să salveze ouăle gabbitilor de la distrugere. Jocul marchează un nou pas pe scara evoluției din punct de vedere grafic pentru serie și schimbă oarecum modul de joc, fiind nu doar atrăgător, ci și ușor de abordat.

În cele din urmă apare Oddworld: Stranger's Wrath, un action-adventure lansat inițial pentru Xbox în 2005, apoi relansat pentru PC în 2010, mult îmbunătățit din punct de vedere grafic odată cu introducerea texturilor de înaltă rezoluție. Personajul principal al jocului, ce poate fi controlat chiar și din perspectivă first person, este un vânător de recompense botezat Stranger, iar decorul imită, de această dată, Vestul Sălbatic. Are mai puține puzzle-uri decât celelalte jocuri din serie, Stranger's Wrath punând mai mult accentul pe acțiune. Dar asta nu înseamnă că nouă ne-a plăcut mai puțin, ba chiar s-a dovedit a fi unul dintre cele mai reușite jocuri ale acelui an pentru Xbox, completând cu succes universul Oddworld prin oferta sa oarecum diferită. Nu ne mai rămâne decât să vă invităm la joacă în lumea lui Abe și Stranger, parcurgând toate cele patru jocuri ale seriei disponibile la ora actuală pentru PC. Și Toate pe același DVD.

DVD EXTRA:

The Oddboxx Wallpapers
The Oddboxx DVD Box Art
Drivers (Nvidia, ATI)
Afterfall: InSanity Demo
Trailers
VLC Media Player



PUŞCAŞ MARIN MILIARDAR

Uitați încă un motiv pentru care în viitorul apropiat vom juca același shooter produs de companii diferite și uneori același shooter produs de aceeași companie de mai multe ori pe an: Activision a reușit să încaseze un miliard de dolari din vânzările lui Modern Warfare 3. În doar șaisprezece zile. Două săptămâni și două zile. O jumătate de sesiune old skool sau o sesiune modernă, epică și viscerală. Astfel, Modern Warfare 3 devine unul dintre filmele cu cele mai mari încasări, reușind să depășească Avatarul lui Cameron, care a avut nevoie de o zi în plus pentru a-și încasa miliardul cuvenit (șaptesprezece zile dacă MILIARDUL v-a luat mințile și nu mai sunteți în stare să faceți calculul). Între timp, într-o fostă republică sovietică și socialistă, S.T.A.L.K.E.R 2 a plecat în loc luminat, în loc cu verdeață radioactivă, tovarășii care ne-au dat seria S.T.A.L.K.E.R. (serie care am fost anunțați că a reușit să se vândă în vreo patru milioane de exemplare) se pregătesc să stingă lumina (în caz că n-au făcut-o deja), iar lumea jocurilor va deveni brusc mai săracă, cu miliardul încasat de Modern Warfare 3 cu tot.



COMMAND AND CONQUER: GENERALS 2

Electronic Arts a anunțat în cadrul Video Game Awards 2011 că RTS-ul Command & Conquer: Generals 2 este în lucru, iar dezvoltatorul este... surpriză! ... BioWare. Nu vă chinuiți prea mult să vă amintiți la ce RTS-uri a mai lucrat BioWare și de ce EA a luat decizia să le dea franciza pe mână, căci C&C: Generals 2 n-a ajuns în ograda studiourilor pline ochi de masefecți și șforță. Deși acum poartă cu mândrie numele BioWare (probabil din rațiuni de marketing, publicitate etc. etc.), meseriașii care se vor ocupa de Generals 2 s-au numit Victory Games, după care au devenit EA Victory, pentru ca într-un final, după modelul Mythic, să fie rebotezați BioWare Victory. Ca fapt divers, manager general al studiourilor este legendarul Jon Van Caneghem. Dacă nu știți cine e individul, așezați-vă singurei la colț și gândiți-vă la ce n-ați jucat. Command & Conquer: Generals 2 va fi construit pe engine-ul Frostbite 2 și va vedea lumina zilei cel mai devreme în 2013.



RISEN 2: DARK WATERS – ÎN APRILIE

O veche vorbă din popor ne spune că primăvara se numără pirații. Nimic mai adevărat, căci pirații din Risen 2: Dark Waters se vor număra în data de 27 aprilie, când Deep Silver va lansa la apă RPG-ul celor de la Piranha Bytes. Pentru toate platformele (Windows, PS3 și X360), căci așa îi stă bine RPG-ului modern. Să fie primit.

SYNDICATE – INTERZIS ÎN AUSTRALIA

N-ai cum să nu iubești Australia și modul în care autoritățile decid să apere tineretul de influența nocivă a jocurilor violente. Fiindcă pașnicul continent și tânăra națiune australiană nu dispun de un sistem de rating pentru adulți, adică 18+, AO, TSLM (Te Spun Lu' Mă-ta!) sau ceva asemănător, jocurilor care în mod normal s-ar înscrie în aceste categorii (sânge, sex, violență, dihori-curcubeu, ori Ștefan Hrușcă etc.) li se refuză clasificarea. Nu știu cât de complicat e să pui la punct un sistem de rating, dar presupun că e o muncă titanică, altfel australienii aveau deja parte de sex explicit și jocuri violente până acum. În fine, cea mai proaspătă victimă a comisiei de rating australiene este Syndicate, shooter-ul celor de la Starbreeze. Aparent o scenă în care jucătorul mânuiește un minigun (ce fain, vom avea minigun în Syndicate, in your FACE, Australia!) și seceră o armată de agenți inamici (care vor sângera abundent, parcă în ciuda comisiei de rating australiene, ca urmare a tratamentului la care au fost supuși de jucător) i-a determinat pe cenzorii neadormiți să refuze clasificarea jocului. Fără clasificare, adio prezență în magazine. Fără magazin (virtual, real, nu mai contează, granițele de pe internet sunt o treabă serioasă), adio vânzări. Iar fără Syndicate, eu nu mai emigrez în Australia. A, e ăla nou? Bine, mă, hai că vin la voi...



SPIKE'S VIDEOGAME AWARDS 2011

Fiindcă noi mai avem o lună până ne vom sparge în topuri, uitați ce premii s-au încasat la Video Game Awards 2011:

Game of the Year - The Elder Scrolls V: Skyrim
Studio of the Year - Bethesda Game Studios, The Elder Scrolls V: Skyrim
Character of the Year - The Joker, Batman: Arkharm City
Gamer God - Blizzard Entertainment
Hall of Fame - Shigeru Miyamoto, The Legend of Zelda
Best Xbox 360 Game - Batman: Arkham City
Best PS3 Game - Uncharted 3: Drake's Deception
Best Wii Game - The Legend of Zelda: Skyward Sword
Best PC Game - Portal 2
Best Handheld/Mobile Game - Super Mario 3D Land
Best Shooter - Call of Duty: Modern Warfare 3
Best Action Adventure Game - Batman: Arkham City
Best RPG - The Elder Scrolls V: Skyrim
Best Multiplayer - Portal 2
Best Individual Sports Game - Fight Night Champion
Best Driving Game - Forza Motorsport 4
Best Fighting Game - Mortal Kombat
Best Motion Game - The Legend of Zelda: Skyward Sword
Best Independent Game - Minecraft
Best Adapated Video Game - Batman: Arkham City
Best Song in a Game - „Setting Sail, Coming Home (End Theme)" by Darren Korb, Bastion
Best Original Score - Bastion
Best Graphics - Uncharted 3: Drake's Deception
Best Performance by a Human Male - Stephen Merchant as Wheatley, Portal 2
Best Performance by a Human Female - Ellen McLain as GLaDOS, Portal 2
Best Downloadable Game - Bastion
Best DLC - Portal 2 - Peer Review
Most Anticipated Game - Mass Effect 3
GameTrailers.com Trailer of the Year - Assassin's Creed: Revelations, E3 2011 Trailer

MEDITERRANEAN TRAVELER PENTRU ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Mulțumită celor de la Gamestop, aflăm că Ubisoft ne pregătește un nou pachet de conținut extra pentru Assassin's Creed: Revelations, intitulat Mediterranean Traveler Pack. Acesta va fi lansat pe 24 ianuarie și va integra jocului 6 hărți pentru modul multiplayer: Siena, Jerusalem, Dyers, San Donato, Firenze și Imperial District of Constantinople. Așadar, dacă vă interesează acest aspect al jocului, atunci mai trebuie să știți că DLC-ul va fi disponibil pentru doar 9,99 de dolari.





ALAN WAKE PENTRU WINDOWS

A fost anunțat ca un joc exclusiv pentru nelansatul (pe atunci) Windows Vista. După aceea, s-a așternut tăcerea. Tăcere spartă de Microsoft și Remedy când au reanunțat jocul, dar ca o exclusivitate pentru Xbox 360. A apărut, nu m-a impresionat în mod special (chestie care m-a făcut să îmi pară rău că m-am aprins destul de tare când am aflat că nu mai apare pe PC) și era cât pe ce să uit de el dacă Microsoft n-ar fi anunțat că ne pregătește o port... versiune pentru PC. Care va fi lansată în primăvara lui 2012 și va include și DLC-urile (plătite de oamenii cu X360) The signal și The Writer. Pe cât punem pariu că, dacă va fi cazul, pirateria va fi învinuită pentru vânzările slabe ale unui port apărut la un an și ceva după versiunea pentru console?

AION VA DEVENI GRATUIT

Am primit de veste de la NCSoft că MMORPG-ul Aion va trece la modelul free-to-play din luna februarie a anului viitor. Tranziția se va întâmpla din pricina faptului că numărul de jucători europeni a început să scadă dramatic, iar prin această metodă producătorul nipon speră să dezvolte baza de fani, implicit să crească veniturile obținute pe spatele acestui joc. Interesați?



BLIZZARD ANUNȚĂ BATTLETAG

Cum includerea serviciului RealID de către Blizzard atât în jocurile ce utilizează Battle.net, cât și pe forumurile oficiale nu a fost o mișcare primită tocmai bine de comunitate, producătorul californian a anunțat că persoanele ce doresc să-și protejeze identitatea vor putea utiliza BattleTag. În esență, am putea spune că Blizzard a revenit oarecum asupra deciziei și oferă acum jucătorilor posibilitatea să utilizeze și un pseudonim atunci când se autentifică via Battle.net pentru a butona, spre exemplu, StarCraft II sau World of Warcraft. În acest moment, BattleTag-ul este funcțional doar în versiunea Beta a lui Diablo III.

SE VOR LANSA

Gotham City Impostors	PC, PS3, X360	Warner Bros.
Resident Evil: Revelations	3DS	Capcom



MY NAME IS VITA.
PLAYSTATION VITA

Prologul unei noi generații de console

S-a aprins semnalul luminos ce indică obligativitatea cuplării centurilor de siguranță. O voce suavă ne indică din difuzoarele avionului să închidem toate dispozitivele electronice a căror funcționare ar putea afecta decolarea aeronavei. „Fir-ar al naibii, după ce că nu mă împac eu cu zborurile, nici măcar nu-mi pot folosi telefonul ca să ascult o muzică sau să mă joc un Jetpack Joyride".

Atunci a apărut întrebarea: oare nu era mai bine să-mi fi luat PSP-ul cu mine, poate nu emitea atâtea radiații încât să deranjeze aparatele de zbor? Prompt, mi-am oferit și răspunsul: „Și ce să mă joc pe el? Nu l-am mai folosit de la Ghost of Sparta încoace...". Uite așa, dintr-o situație relativ banală, a ieșit din nou la suprafață eterna dispută dintre telefoanele mobile moderne și consolele portabile special dedicate jocurilor. Oare acestea din urmă mai pot supraviețui într-o piață dominată de Android și iOS? Oare jocurile acestora sunt îndeajuns de bune pentru a justifica investițiile considerabil mai mari decât prețurile cerute în Android Market sau App Store?

Gânduri oarecum ironice, având în vedere că mă îndreptam spre Londra, unde urma să iau parte la o prezentare a viitoarei console Sony PlayStation Vita, precum și la o sesiune de testare prelungită a jocurilor ce o vor acompania la lansare.

Bine ați venit în viitor

Nu-ți trebuie prea mult spirit de observație să remarci faptul că dezvoltatorii de hardware și software de origine japoneză nu prea mai țin pasul cu realitățile și cererea pieței din ziua de azi. Un exemplu cât se poate de elocvent este Nintendo 3DS, un dispozitiv care încearcă să promoveze conceptul de afișaj tridimensional ce nu necesită ochelarii aferenți, fără a lua însă în calcul niște factori elementari.

În primul rând, avem interfața cu utilizatorul demodată, bazată pe un touchscreen rezistiv depășit, și infrastructura online de-a dreptul dezastruoasă, care probabil ar fi fost considerată rudimentară și în vremurile în care Netscape Navigator era încă la modă. Nu mai zic de prețurile pe care Nintendo le practică pe eShop-ul lor, de-a dreptul nesimțite având în vedere vârsta apreciabilă a jocurilor comercializate. Între timp, spre comparație, Microsoft lansează update-uri peste update-uri pentru Xbox Live și dashboard-ul consolelor Xbox 360, optimizând și oferind opțiuni suplimentare pentru publicul mereu avid de experiențe noi.

În al doilea rând, gamerii japonezi au o problemă de principiu cu stick-urile analogice, mai exact cu cel plasat în partea dreaptă a controllerelor/consolelor. Din obișnuință sau încăpățânare, nu le folosesc, preferând perspectivele fixe sau mișcările haotice ale camerei, controlată eventual cu cine știe ce combinație neintuitivă de butoane. Console precum Nintendo 64, SEGA Dreamcast, PlayStation Portable sau, mai nou, Nintendo


Ultimate Marvel vs. Capcom 3. Coafura rezistă.



The king is alive!



Desktop-ul Vita în toată splendoarea sa.

3DS stau ca mărturie în acest sens, fiecare fiind echipată doar cu un stick analogic. Ce mai contează că una dintre cerinţele de bază ale jocurilor din ziua de azi este orientarea cât mai eficientă într-un spaţiu tridimensional, imposibilă fără o metodă de control adecvată. Cei care au încercat să joace un FPS pe PSP ştiu la ce mă refer.

Surprinzător, având în vedere că avem de-a face cu o altă companie niponă, cei de la Sony par să fie conştienţi de aceste neajunsuri ale concurenţei. Ştiţi cum e: când te frigi cu ciorba (PS3 şi PSP), sufli şi-n iaurt (PlayStation Vita). Cu alte cuvinte, Sony a băgat la cap prostioarele pe care le-a făcut în trecut şi a pus la punct noul Vita luând în considerare aceste greşeli ale „tinereţii". Cel puţin în ceea ce priveşte proiectarea hardware-ului şi a software-ului ce îi va ţine acestuia de urât.

În ceea ce priveşte măruntaiele, Vita foloseşte poate cea mai avansată tehnologie dintr-un astfel de dispozitiv mobil: un procesor quad core ARM Cortex A9 şi un cip video PowerVR SGX543MP4+, echipat la rândul său cu nu mai puţin de patru nuclee de procesare. Mulţi s-ar putea să considere memoria RAM de 512MB şi cea video de 128MB insuficiente pentru ziua de azi. Totuşi, având în vedere că avem de-a face cu un dispozitiv dedicat în principal jocurilor şi faptul că Vita foloseşte un ecran OLED de 5 inchi, cu o rezoluţie de „doar" 960x544, cantitatea de memorie alocată de Sony pare mai mult decât mulţumitoare. Dacă nu mă credeţi, aruncaţi un ochi pe God of War III, pentru a vedea cum se „descurcă" o consolă Sony echipată cu doar 256MB RAM.

Bineînţeles, de pe un dispozitiv mobil nu putea lipsi ecranul tactil, cel implementat în Vita fiind cât se poate de modern, capacitiv şi cu suport pentru multi-touch. Mai mult, Sony a mers şi mai departe, adăugând o a doua suprafaţă sensibilă la atingere, plasată de această dată pe partea din spate a consolei. Despre metodele de



Cuibuşor de nebunii...

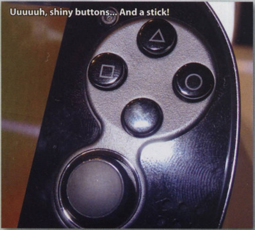
utilizare ale acesteia, un pic mai târziu. Şi, blasfemie!, japonezii au plecat capul la rugăminţile unei lumi întregi şi au implementat pe Vita şi un al doilea stick analogic. Aleluia, există un Dumnezeu chiar şi acolo, în îndepărtata Ţară a Soarelui Răsare!

În rest, construcţia consolei este mai mult decât familiară pentru cei care deţin sau au utilizat vreodată un PSP. Dimensiunile reale ale Vita sunt un picuţ mai mari decât cele ale clasicului PlayStation Portable, însă noua consolă este sensibil mai uşoară decât precursorul său. Nu lipsesc nici clasicele butoane cerc, pătrat, triunghi şi X, ceva mai mici însă decât pe PSP sau DualShock, cu o dispunere mai apropiată şi cu forme un pic mai bombate. Triggerele R şi L au rămas fidele designului mai vechiului PSP. Cu alte cuvinte, la fel ca în cazul PSP, Vita nu prea merge purtată în buzunarul pantalonilor (decât dacă aveţi unii extrem de largi), însă se potriveşte de minune cu o borsetă sau un ghiozdan/rucsac de dimensiuni reduse.

Utilitatea construcţiei iese în evidenţă însă cel mai bine atunci iei contactul pentru prima dată cu interfaţa PlayStation Vita şi cu aplicaţiile preinstalate. Puteţi da uitării clasicul XMB (Xcross Media Bar, UI-ul caracteristic consolelor PSP şi PS3), Vita foloseşte acum un meniu elegant şi rapid, ce aminteşte atât de Android, cât şi de iOS. Sunt utilizate icoane circulare mari şi vizibile, ce pot fi plasate pe nu mai puţin de 10 pagini separate ale desktop-ului. Similar iOS, acestea pot fi mutate şi rearanjate după preferinţe printr-o simplă apăsare prelungită a unui item anume. Vita va avea preinstalate o serie de aplicaţii, precum un player de muzică (ce va putea fi folosit concomitent cu rularea oricărui joc), un browser de internet, un manager al trofeelor câştigate pe PSN, un soi de agendă dedicată organizării grupurilor de prieteni, Near şi clienţi pentru servicii populare precum Flickr sau Twitter.



Mobile phone vs. PlayStation Vita. Fight!


Uuuuuh, shiny buttons... And a stick!


Gravity Rush. I believe I can fly....



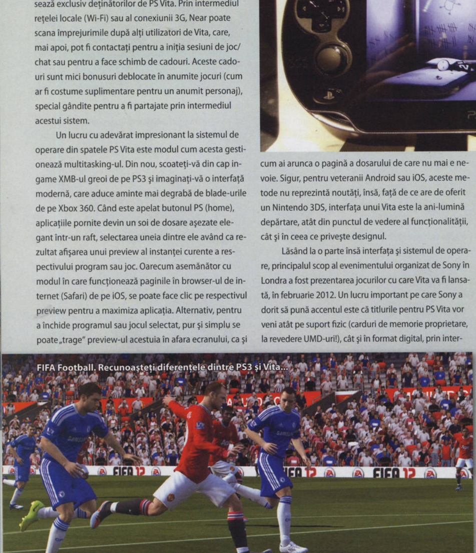
În cadrul evenimentului londonez, au fost prezentate în detaliu aplicațiile dedicate Flickr, Twitter, precum și Near. Dacă funcționalitatea primelor ar trebui să fie familiară oricărui utilizator al acestor servicii, Near se adresează exclusiv deținătorilor de PS Vita. Prin intermediul rețelei locale (Wi-Fi) sau al conexiunii 3G, Near poate scana împrejurimile după alți utilizatori de Vita, care, mai apoi, pot fi contactați pentru a iniția sesiuni de joc/chat sau pentru a face schimb de cadouri. Aceste cadouri sunt mici bonusuri deblocate în anumite jocuri (cum ar fi costume suplimentare pentru un anumit personaj), special gândite pentru a fi partajate prin intermediul acestui sistem.

Un lucru cu adevărat impresionant la sistemul de operare din spatele PS Vita este modul cum acesta gestionează multitasking-ul. Din nou, scoateți-vă din cap in-game XMB-ul greoi de pe PS3 și imaginați-vă o interfață modernă, care aduce aminte mai degrabă de blade-urile de pe Xbox 360. Când este apelat butonul PS (home), aplicațiile pornite devin un soi de dosare așezate elegant într-un raft, selectarea uneia dintre ele având ca rezultat afișarea unui preview al instanței curente a respectivului program sau joc. Oarecum asemănător cu modul în care funcționează paginile în browser-ul de internet (Safari) de pe iOS, se poate face clic pe respectivul preview pentru a maximiza aplicația. Alternativ, pentru a închide programul sau jocul selectat, pur și simplu se poate „trage" preview-ul acestuia în afara ecranului, ca și


Apasă-l, apasă-l, apasă-l...

cum ai arunca o pagină a dosarului de care nu mai e nevoie. Sigur, pentru veteranii Android sau iOS, aceste metode nu reprezintă noutăți, însă, față de ce are de oferit un Nintendo 3DS, interfața unui Vita este la ani-lumină depărtare, atât din punctul de vedere al funcționalității, cât și în ceea ce privește designul.

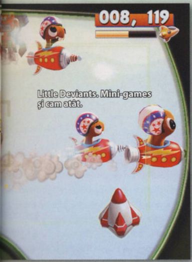
Lăsând la o parte însă interfața și sistemul de operare, principalul scop al evenimentului organizat de Sony în Londra a fost prezentarea jocurilor cu care Vita va fi lansată, în februarie 2012. Un lucru important pe care Sony a dorit să pună accentul este că titlurile pentru PS Vita vor veni atât pe suport fizic (carduri de memorie proprietare, la revedere UMD-uri!), cât și în format digital, prin intermediul PlayStation Network. La fel ca în cazul PS3, se va face o diferențiere între jocurile triple A și cele mai „micu țe", existând riscul ca acestea din urmă să fie distribuite exclusiv cu ajutorul PSN. De asemenea, se dorește împă țirea acestor jocuri pe categorii de preț, pentru a acoper atât numele „grele" (francize consacrate, cum ar fi Uncharted, comercializate la prețuri „premium"), cât și d leanțele jucătorilor de ocazie (care se mulțumesc cu jocu lețe simple și foarte ieftine de pe PSN).


FIFA Football. Recunoașteți diferențele dintre PS3 și Vita...

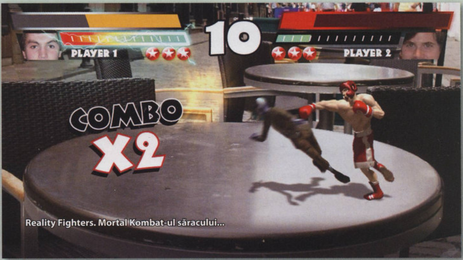
Vechea gardă

Așa cum îi stă bine oricărui sistem produs de Son și PlayStation Vita va primi titluri noi din serii faimoase produse de studiourile interne ale gigantului japonez. Este vorba de jocuri precum Wipeout 2048, LittleBigPlanet, Motorstorm RC, ModNation Racers: Road Trip și Uncharted: Golden Abyss.

Prin intermediul lui Wipeout 2048, s-au demonstrat la fața locului posibilitățile multiplayer crossplatform ale consolei PS Vita. Interesant este însă faptul că ediția 2048 a jocului nu va fi lansată și pe PS3, jocul cu care titlul de Vita va „comunica" fiind mai vechiul Wipeo HD. Anumite circuite vor fi comune ambelor titluri, ace tea fiind singurele pe care jucătorii de Wipeout 2048 ș Wipeout HD se pot confrunta online, prin intermediul PlayStation Network. Dacă ar fi să ne luăm după demo strația ținută de Sony, multiplayerul între cele două co sole funcționează fără probleme, ediția de PS Vita a lui Wipeout rulând la fel de fluent precum fratele său mai mare de pe PS3.



Little Deviants. Mini-games și cam atât.



Reality Fighters. Mortal Kombat-ul săracului...

Versiunea pentru Vita a lui LittleBigPlanet are un potențial imens. Grație ecranului tactil, dar mai ales touch panel-ului din spatele consolei, producătorii au putut implementa o groază de elemente cu care jucătorii pot interacționa direct, cum ar fi capcane ce trebuie dezactivate, obiecte afectate de fizică sau diverse mijloace de transport pe care Sackboy le poate folosi în aventura sa. Spre exemplu, într-un nivel special gândit, micuțul erou de pluș era prins în interiorul unui balon, ce plana prin interiorul unui soi de peșteră labirintică. Traiectoria balonului era controlată cu ajutorul touchscreen-ului, obiectivul fiind menținerea acestuia cât mai departe de pereții peșterii. Conform producătorilor, LBP pe Vita va aborda o formulă ceva mai apropiată de cel de-al doilea titlu al seriei de pe PS3, uneltele de editare ce vor fi incluse în joc urmând a permite crearea unei întregi game de joculețe noi, nu numai niveluri bazate pe platforming. Cuplați această opțiune cu posibilitățile oferite de ecran, touch panel sau senzorii de mișcare implementați în consolă (da, PS Vita are și așa ceva) și LBP se poate transforma într-o sursă importantă de mini-games, care, dacă ar fi să ne luăm după creațiile ce au fost lansate pentru jocurile de PS3 ale seriei, ar putea rivaliza de una singură cu joculețele casual caracteristice telefoanelor mobile.

Motorstorm RC aduce din nou în prim plan seria de off-road racing a celor de la Evolution Studios. Totuși, de această dată, avem de-a face cu întreceri între mașinuțe de jucărie teleghidate, privite dintr-o perspectivă top down, care amintește oarecum de jocuri precum Death Rally sau Ignition. RC nu impresionează din punct de vedere grafic, fiind un titlu proiectat atât pentru Vita, cât și pentru PS3, ce urmează să fie publicat exclusiv prin PlayStation Network. Din păcate, spre deosebire de Wipeout 2048, Motorstorm RC nu va permite multiplayer-ul crossplatform, însă va include aceleași leaderboards și ghost cars în ambele variante ale jocului. De asemenea, distribuția lui Motorstorm RC va fi bazată pe filosofia „plătești o dată, joci pe toate platformele". Cu alte cuvinte, achiziția de pe PSN deblochează ambele ediții (Vita și PS3), jocul permițând și sincronizarea salvărilor între cele două versiuni.

Din multe puncte de vedere, este de admirat insistența celor de la Sony în ceea ce privește francizele din ograda proprie. Totuși, unele dintre aceste serii nu sunt tocmai reușite și ar trebui lăsate să „moară" în liniște, fără tam-tam suplimentar. Un exemplu în acest sens este ModNation Racers: Road Trip. Clona de Mario Kart se joacă aproape identic și pe Vita, cu mențiunea că meniurile folosesc touchscreen-ul, device foarte folositor și pentru editarea mult mai facilă de trasee noi. Totuși, dacă voiam Mario Kart, îl jucam pe o consolă Nintendo.

Despre Uncharted: Golden Abyss, dați-mi voie să amintesc un pic mai târziu. Între timp, să lăsăm la o parte „vechiturile" și să ne îndreptăm privirile către...

A Brave New World

Adică jocuri noi. Titluri nou-nouțe, gândite și dezvoltate special pentru PlayStation Vita de studiourile interne Sony. Bigbig Studios, echipa de producție din spatele excelentului Motorstorm: Arctic Edge, pregătește pentru lansarea Vita Little Deviants, o colecție de mini-games menite să scoată în evidență caracteristicile hardware ale consolei. Există shooting bazat pe AR (augmented reality), în care camerele video ale consolei sunt folosite pentru a crea decorul invadat de monștrii ce trebuie țintiți cu ajutorul senzorilor de mișcare; există un joculeț de balans, în care consola trebuie ținută pe verticală și înclinată pentru a direcționa o biluță pe un soi de pod accidentat; nu în ultimul rând, este inclus și un joculeț în care același personaj sferic trebuie ghidat prin înălțarea terenului pe care rulează (procedura care se realizează prin „înțeparea" back panel-ului consolei). Un soi de amalgam de tech demos copilărești, al cărui preț nu ar trebui să fie prea ridicat.

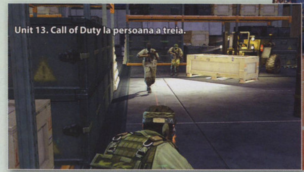
Tot din categoria jocurilor care au la bază augmented reality face parte și Reality Fighters, un joc de fighting cam... meh. Prin intermediul camerei, jucătorul își poate face o poză, figura acestuia fiind atașată de fața luptătorului in-game. Apoi, cu ajutorul unui sistem ce amintește oarecum de RPG-urile mai serioase, se pot defini caracteristicile fizice ale luptătorului, precum și stilul de arte marțiale pe care acesta îl va aborda. Odată creat, „gladiatorul virtual" poate fi aruncat în mijlocul unor câmpuri de bătălie create folosind camera video, jocul fiind capabil să analizeze fluxul video pentru a determina plasarea corectă a luptătorilor în raport cu mediul înconjurător. Totuși, lăsând la o parte această porțiune inedită a jocului, Reality Fighters este un fighting game cel mult mediocru, care, dacă ar fi după mine, ar trebui inclus gratuit în pachetul Vita, pentru a evidenția funcțiile AR ale consolei.

Totuși, să revenim la jocurile care chiar merită toată atenția: în ciuda aparentei sale simplități, Sound Shapes este unul dintre acestea! Dacă ar fi să te uiți așa, superficial, peste umărul cuiva care joacă Sound Shapes, ai spune că producătorii de la Queasy Games încearcă să-și bată joc de tine. Redus la mecanicile de bază, jocul acestora este un simplu platformer, simplist din punct de vedere grafic, în care sunt împrumutate elemente de gameplay din alte titluri, cum ar fi Gish. Încercat însă pe propria piele, rămâi imediat plăcut surprins de cât de



Uncharted: Golden Abyss. Nathan Drake, la fel de fermecător ca de obicei.


Virtua Tennis. Da' pe Hănescu nu-l aveți?


Unit 13. Call of Duty la persoana a treia.

bine reacționează la comenzi biluța controlată, o parte din merit revenind și faptului că, spre deosebire de un telefon mobil echipat doar cu touchscreen, aici poți folosi stick-ul și butoanele gândite special pentru așa ceva. Repet, nu avem de-a face cu un titlu complex: obiectivul este parcurgerea unui teren accidentat, evitarea tuturor obiectelor sau a ființelor roșii (atingerea lor duce la moarte) și culegerea altor biluțe colorate. Când aduci însă factorul sunet în calcul, Sound Shapes capătă cu totul alte dimensiuni. Conform producătorilor, fiecare element dintr-un nivel are atașată o notă muzicală, parcurgerea hărții de la A la Z rezultând în redarea unei melodii. Mai mult, jocul va fi livrat cu un editor de melodii/niveluri, cei de la Queasy Games încercând în acest fel să introducă conceptul de „remix" al unui nivel realizat de altcineva. Sound Shapes va putea fi descărcat de pe PlayStation Network, circa 20-30 de niveluri urmând a fi incluse în pachetul inițial. Însă, dacă ar fi să ne luăm după realizatori, aceștia se bazează pe inventivitatea comunității și pe conceptul „Play.Create.Share.", care a făcut ravagii și în LittleBigPlanet. Astfel, Queasy Games speră ca, la scurt timp după lansare, utilizatorii să partajeze online mii sau chiar zeci de mii de astfel de niveluri/melodii pentru Sound Shapes.

Tot din categoria jocurilor pentru PS Vita care vor debuta pe PlayStation Network trebuie amintit și Escape Plan, un puzzle game bazat pe un stil artistic aparte. Parte Portal, parte Lemmings, Escape Plan îi are ca eroi pe Lil și Laarg, două personaje ce trebuie ajutate să scape dintr-un soi de laborator de teste. În general, sunt foarte enervat când vreun producător încearcă să-mi bage pe gât touch controls, mai ales când avem de-a face cu o consolă echipată cu toată gama de butoane necesare pentru a folosi o metodă de control tradițională. Nu și în cazul lui Escape Plan: prin simple gesturi executate cu degetul pe touch screen, celor două personaje li se pot da comenzi simple, de genul mergi la stânga sau întoarce-te. Totuși, decorurile sunt pline de fel de fel de capcane, care pot fi fie dezactivate folosind metode inedite (cum ar fi „găsirea" acestora cu ajutorul touch panel-ului consolei), fie evitate folosind anumite puteri speciale pe care cele două personaje le vor dobândi pe parcursul jocului. Stilul grafic abordat de producători, bazat pe nuanțe de alb și negru, aduce o notă de dramatism jocului, dar și o senzație pronunțată de spațializare. Totuși, oarecum în contrast cu aspectul său mohorât, Escape Plan este un joc foarte amuzant, care nu se ia niciodată în serios. Așa ca nu trebuie să plângeți când o platformă tocmai l-a aplatizat pe Laarg. În schimb, faceți bine și pregătiți-vă buzunarele virtuale: la lansarea Vita, Escape Plan va fi un must have pentru amatorii de jocuri downloadabile.

Gravity Rush mi s-a părut, în schimb, o adaptare japoneză a mult mai cunoscutului inFamous. Cole MacGrath este înlocuit de un soi de Sandy Bell, iar puterile electrice sunt substituite de o pisică (!!!) ce conferă eroinei abilitatea de a sfida gravitația. Acțiunea are loc într-un mediu de joc open-world urban, în care, printr-un mod similar cu nivelurile fără gravitație din Dead Space, protagonista poate alege să transforme orice suprafață într-o nouă podea. Domnul care prezenta jocul părea foarte entuziasmat de povestea din Gravity Rush, relatată printr-un soi de benzi desenate tridimensionale, dar și de figurile de luptă pe care fata antigravitațională le putea executa. Așa cum îi stă bine oricărui titlu cu influențe RPG, experiența acumulată va putea fi investită în noi combo-uri, iar touch screen-ul poate fi folosit pentru executarea manevrelor de eschivă. Sfârșitul demo-ului a fost marcat de bătălia împotriva unui boss, în care punctele sale sensibile trebuiau atacate din aer, prin intermediul apăsării acestora pe touch screen. În rest, Gravity Rush beneficiază de o prezentare grafică cel-shaded, e frumos și devreme acasă. Fără îndoială, unul dintre jocurile „serioase" ce trebuie urmărite la lansarea PS Vita.

Tot hardcore, dar mult mai puțin impresionant, a fost Unit 13. Dezvoltat de Zipper Interactive, studioul din spatele seriei SOCOM, acest joc urmează rețeta oarecum monotonă din Special Forces (prezentat acum câteva numere și în LEVEL), fiind un shooter militar third person și... nimic mai mult. Grafica este modestă, obiectivele par anoste și, deși cele două stick-uri analogice fac minuni când vine vorba de shootere, controlul m-a stresat prin adăugarea utilizării obligatorii a touch screen-ului pentru realizarea unor acțiuni banale. Spre exemplu, reload-ul armei nu se realizează cu butonul pătrat (ca în majoritatea covârșitoare a shooterelor pe console), ci făcând clic pe una dintre icoanele de pe ecranul tactil. Bleah.

Mina de aur

După cum spuneam mai devreme, nu putem încheia enumerarea jocurilor produse de studiourile first party Sony fără a aminti de Uncharted: Golden Abyss, de departe cel mai impresionant titlu prezentat pentru PlayStation Vita. În primul rând, arată absolut superb pentru un joc de acest tip, Golden Abyss rivalizând fără probleme cu frații mai mari de pe PlayStation 3 în ceea ce privește prezentarea grafică. Decorurile sunt detaliate, efectele de particule precum focul sau fumul sunt dese și credibile, iar marca înregistrată a seriei Uncharted - animațiile extrem de fluide - a fost păstrată neatinsă și în acest joc.

Și totuși, eroul Nathan Drake (în continuare interpretat de nelipsitul Nolan North) va trebui să se acomo-



LittleBigPlanet. Touch my toy.

deze cu câteva mecanici de joc noi, special adăugate pentru a folosi facilitățile oferite de Vita. Astfel, cei mai puțin pricepuți în a sări de nebuni prin temple antice sau clădiri în flăcări pot marca pur și simplu traseul pe care doresc ca Nathan Drake să-l urmeze, folosind touch screen-ul. Inamicii pot fi atacați din apropiere printr-un simplu clic pe ei, iar escaladarea unui perete se poate realiza și prin intermediul gesturilor realizate pe back panel. Nu în ultimul rând, ochirea se poate realiza și cu ajutorul senzorilor de mișcare ai consolei și, prin aceeași metodă, se pot face și fotografii ale mediului înconjurător din joc. Acestea pot fi adăugate în jurnalul lui Drake, fiind vitale în anumite momente pentru rezolvarea unor puzzle-uri. Tot în jurnal vor mai avea loc câteva mini-games, cum ar fi „răzuiește" harta (mama lui de touch screen), iar paginile vor putea fi acum răsfoite într-un mod intuitiv.

Totuși, este bine de știut că, în ceea ce privește controlul personajului, jucătorii pot alege oricând să nu utilizeze noile touch controls și să se rezume la vechea schemă de control bazată pe stick-uri și butoane. Din nou trebuie lăudată decizia celor de la Sony de a introduce un al doilea stick analogic în „arsenalul" PS Vita, acesta fiind vital pentru controlul corespunzător al unui joc precum Uncharted. De altfel, dacă ar fi să devenim un pic răutăcioși, am putea aminti de reacția lui Jan Kuczynski, associate producer în cadrul Sony Computer Entertainment Worldwide Studios, care, în timpul demonstrației, după ce s-a jucat cu controlul alternativ, a revenit la the good ol' sticks and buttons, concluzionând că oricum acestea funcționează mai bine. Tot de la Jan am aflat și că Uncharted: Golden Abyss va fi un titlu bazat în exclusivitate pe experiența single player, a cărui durată de joc va fi comparabilă cu aventurile lui Drake de pe PS3.

Oferta extinsă

Oricât de interesante ar fi jocurile pregătite de studiourile interne Sony pentru PS Vita, o platformă nu poate supraviețui pe piață fără susținere din partea marilor publisheri din industrie. Din fericire, Vita pare a avea acest segment foarte bine acoperit. Publisheri precum 2K Games, Warner Bros., Activision, Ubisoft, Capcom, SEGA sau Electronic Arts deja au anunțat că vor aduce francize cu vechime pe noua consolă Sony, dintre acestea nelipsind Call of Duty, BioShock, FIFA, Assassin's Creed, Rayman, Mortal Kombat sau Street Fighter. Totuși, în cadrul show-ului londonez, doar câteva au fost prezente.

Unul dintre acestea (și poate cel mai impresionant) a fost FIFA Football, frățiorul portabil al mai maturului FIFA 12. Încă din start, producătorul executiv al versiunii de FIFA pentru Vita, Matt Prior, a ținut să menționeze că ambele titluri amintite folosesc același engine, grafica fiind într-adevăr la un nivel calitativ ce acum câțiva ani era greu de imaginat pentru o consolă portabilă. Practic, toți cei obișnuiți să joace FIFA pe PS3 vor putea face imediat tranziția către versiunea de Vita a jocului. Totuși, FIFA Football pentru Vita nu va include motorul fizic Player Impact Engine și nici noul Tactical Defending (despre care Prior a afirmat că oricum nu este prea agreat de jucătorii veterani ai seriei). În schimb, touch screen-ul poate fi folosit pentru a oferi pase sau centrări precise jucătorului selectat, iar back panelul reprezintă întreaga suprafață a porții, jucătorul putând alege cu precizie locul exact unde dorește ca fotbalistul controlat să suteze. Miam miam.

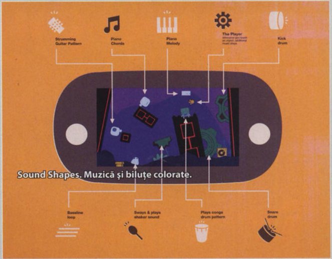
Iubitorii de întreceri sportive vor mai avea la dispoziție și Virtua Tennis de la SEGA, precum și F1 2011 de la Codemasters. Totuși, în timp ce primul este foarte simpatic și arată surprinzător de bine, simulatorul de Formula 1 se controlează greoi și are o grafică dezamăgitoare. Ca fapt divers, și la Virtua Tennis s-a simțit o diferență considerabilă între touch controls și alternativa stick+butoane, aceasta din urmă oferind o experiență de joc mult mai bine pusă la punct.

De asemenea, se anunță vremuri bune pentru împătimiții jocurilor cu bătăi, titluri precum Street Fighter X Tekken, Ultimate Marvel vs. Capcom 3, precum și noi iterații ale seriilor Mortal Kombat și Tekken fiind așteptate pe Vita. Dintre acestea, doar Ultimate Marvel vs. Capcom 3 era jucabil, acesta fiind aproape identic cu fratele său mai mare de pe PlayStation 3. Eh, grafica nu era tocmai la fel de detaliată, însă framerate-ul și nebunia de pe ecran păreau să se fi păstrat intacte.

Dintre publisherii mari, Ubisoft și-a făcut simțită prezența, însă nu într-un mod prea consistent. Michael Jackson The Experience pentru PS Vita nu este tocmai jocul pe care l-aș recomanda pentru noua consolă portabilă, fiind compus doar din quick time events ce trebuie executate pe touch screen pentru a efectua mișcările de dans ale megastarului. În schimb, Rayman Origins se anunță a fi un jump and run de excepție, cu un stil grafic animat foarte reușit. Din păcate, pare a fi identic cu edițiile de PlayStation 3 și Xbox 360, cei care nu mai au răbdare până la lansarea PS Vita putându-se delecta cu acest joc chiar acum.


Resistance: Burning Skies. Missing in action.


Wipeout 2048. Vrrrruuuum, vââââââjjj etc. Crossplatform.



Sound Shapes. Muzică și biluțe colorate.

În loc de încheiere...

Am să-mi permit să fac câteva recomandări, bazate pe ceea ce am putut să încerc pe parcursul acestei prezentări, cu mențiunea că, din păcate, unele titluri nu am avut ocazia să le văd la față. Este vorba despre Resistance: Burning Skies, Super Stardust Delta sau Ridge Racer, care ori lipseau complet din cadrul showfloor-ului Sony, ori am fost eu mult prea amețit pentru a observa unde erau prezentate. În schimb, mi-au fost băgate pe gât „minunății" în genul Everybody's Golf sau Top Darts (despre care nu prea merită irosit spațiul din revistă).

Acestea fiind spuse, viitorii proaspeți deținători de PlayStation Vita nu ar trebui să plece din magazin fără exemplare ale jocurilor Uncharted: Golden Abyss și FIFA Football (mai ales dacă sunteți fani ai sportului-rege). Cei în căutare de experiențe de gaming serioase nu ar trebui să treacă cu vederea Gravity Rush, Ultimate Marvel vs: Capcom 3 sau Rayman, în timp ce gamerii de ocazie se vor distra probabil cu LittleBigPlanet. În ceea ce privește achizițiile de pe PlayStation Network, în prim plan stau Sound Shapes, cu ale lui niveluri muzicale, și Escape Plan, aventura alb-negru a simpaticilor Lil și Laarg.

Așadar, jocurile se pare că sunt pregătite, mai rămâne să punem mâna și pe consola propriu-zisă. Însă, având în vedere titlurile pe care Sony le pregătește pentru lansarea sa, noul PlayStation Vita se anunță încă de pe acum drept una dintre vedetele anului 2012 în materie de gaming.

■ **Corespondentu' Agitat**



Evil is the new GOOD

RESIDENT EVIL® Operation Raccoon City

GEN SURVIVAL HORROR **PRODUCĂTOR** SLANT SIX GAMES/ CAPCOM **DISTRIBUITOR** CAPCOM **LANSARE** MARTIE 2012
ONLINE WWW.RESIDENTEVIL.COM/REORC
PLATFORME PC X360 PS3

În ultimii ani, am observat o tendință dubioasă în comportamentul oamenilor. Din ce în ce mai mulți încep să țină cu eroul negativ și se identifică mai mult cu partea mai neagră și mai ascunsă a lucrurilor. Cel mai bine se poate vedea această tendință în jocurile pe calculator, unde din ce în ce mai multe îți permit să joci de partea răului. Un exemplu excelent sunt MMO-urile, unde foarte multă lume se dă de partea celor cu conștiința pătată. Chiar mult mai mulți decât cei care se dau de partea binelui. Cu cât sunt mai urâți, cu atât mai bine. Nu știu de ce a devenit cool să fii cel căruia nu-i pasă de valorile umane și să calci în picioare pe oricine îți stă în cale, fără niciun fel de remușcare. Nu sunt deloc în măsură să fac o analiză psihosocială legată de ce a dus la apariția acestui sindrom. Cu toate că nu cred că este ceva care a apărut doar acum, căci țin minte că, de când eram mic, îmi doream ca Tom să-l prindă odată pe Jerry și să-i ia gâtul. Ce-aș mai fi râs...

Cum orice companie mare stă cu ochii pe consumatori ca pe butelie, gata să le satisfacă din fașă orice dorință, iată cum unul după altul jocuri în care putem lupta de partea răului își ițesc capul de prin noroaie.

Leoane, dă-te prins!

După ce, până acum, Resident Evil a fost o saga în care binele călca răul zombilistic pe cap și lua în deșert numele corporațiilor creatoare de otrăvuri alimentare și farmaceutice, iată cum Capcom și Slant Six Games au ales să ne prezinte și versiunea neauzită până acum a celor de la Umbrella Co.

Operation Racoon City ne întoarce cu mult timp în urmă, pe când Milla Jovovich doar ce filmase în Al cincilea element și era tânără și la fel de mișto ca și acum. Tocmai în 1998, când Racoon City încă mai forfotea de zombilici, dar și de supraviețuitori. Cei de la Umbrella Corporation încă încearcă să ascundă faptul că au rasolit-o rău de tot și trimit o echipă de ninja cibernetici să elimine orice umbră de indiciu că ei au fost de vină pentru dispariția unui oraș întreg.











Echipa de curățători este formată din șase asasini de profesie, dintre care puteți alege tu și încă patru prieteni cu care poți juca în mod coop. Vei putea fi unul dintre Vector, Spectre, Beltway, Four Eyes, Lupo sau Bertha, fiecare cu propriul set de abilități. Vector este cercetașul echipei, cu un super costum ce îl face invizibil ochiului liber, Beltway - maestru în explozibili, Bertha - doctorița echipei, Spectre - lunetistul, Four Eyes - omul de știință care poate controla arme bio-organice (BOW) și Lupo este o individă pentru care nu există armă prea mare sau prea grea. Ei toți formează USS sau Umbrella Security Service.

Adevărata provocare însă nu stă doar în vânarea zombilor și a restului supraviețuitorilor din Racoon City, ci în eliminarea echipelor Spec Ops trimise de guvern pentru a descoperi ce s-a întâmplat cu adevărat în oraș. Luptele vor fi diferite de cele cu care am fost obișnuiți până acum, căci Slant Six Games și Capcom au ales să nu te mai forțeze să stai pe loc în momentul în care tragi, jocul transformându-se într-un adevărat Call of Duty. Toată lumea acum trage, se ascunde și aleargă împrăștiind moarte împrejur fără prejudecăți. Mai ales fără prejudecăți.



Se pare că jocul nu va fi doar un shoot fest, ci vom avea de făcut și alegeri morale, cum ar fi cea de a-l lăsa pe Leon în viață. Sau nu. De ce să trăiască? Oricum nu l-am plăcut niciodată... Este foarte posibil ca aceste alegeri morale să fie destul de numeroase, dar până acum producătorii au fost foarte strânși la gură, nelăsând să scape niciun porumbel mai de Doamne-ajută.

Ce știm însă este că zombii vor fi mai deștepți ca până acum, adoptând un stil de luptă diferit în funcție de distanța față de jucător. Dacă dă dracul să se apropie prea mult de tine, îți vor sări la gât încercând să te muște de orice apendice îți atârnă neacoperit de armură. Dacă nu vei fi destul de rapid în a scutura de stick-ul analog, zombiul îți va transfera și ție microbul și în curând te vei transforma la rândul tău într-un monstru lipsit de discernământ. Dacă acest lucru se întâmplă când joci de unul singur, pur și simplu vei muri, dar dacă se întâmplă în modul coop, vei pierde controlul asupra personajului și te vei uita neputincios la ecran cum eroul tău negativ va face tot posibilul să își omoare foștii coechipieri. Până când nu va primi un glonț în cap pentru a te putea respawna, tot ce vei face este să te rogi să nu se descurce prea bine.

Vorbeam mai sus despre existența unor arme bio-organice. Acestea sunt de fapt niște monștri super răi, pe care Four Eyes îi va dezlănțui în anumite momente ale jocului. Și tot atunci vei putea controla aceste BOW, provocând ravagii în rândurile inamicilor. Probabil un fel de tanks din Left 4 Dead în care personajele se transformă în momente cheie ale jocului. Aceste BOW vor fi de trei tipuri, Hunters, Lickers și Tyrants. Ce face fiecare rămâne să vedem în martie, când va fi lansat jocul.

La final, am lăsat cireașa de pe tort. Modul Heroes disponibil pentru modul multiplayer, în care echipa bunilor reprezentați de eroi clasici ca Leon, Claire Redfield, Jill Valentine și Carlos Oliveira se va cafti cu HUNK, Ada Wong, Nicholai Ginovaef și noul personaj Lone Wolf de partea răilor. Cum și de ce încă nu știm, așa că hai mai repede cu martie!

■ **Koniec**



Iată vin scrollindătorii!

Există o categorie de jucători care iau totul foarte în serios, la modul matematic. Am cunoscut oameni care știau la perfecție cifrele din spatele fiecărui element de joc, ajungând astfel la un randament maxim în gameplay, făcând totul așa cum o cerea implacabil logica numerelor. Evident, o asemenea abordare lasă suficient loc pentru creativitate, ba chiar o potențează.

Deși admir fără rețineri pe astfel de jucători, nu reușesc să mă înscriu în categoria lor, niciodată. În primul rând, pentru a ajunge la asemenea performanțe, trebuie să te dedici unui joc, unui singur joc. Asta îmi este imposibil, prin natura meseriei, trebuie să abordez cel puțin vreo 30-40 de jocuri pe an – ce nu scriu la revistă fiind destinat esențialei culturi generale în domeniu. În al doilea rând, o abordare precisă la modul matematic îmi este imposibilă, prin natura mea. Îmi place să greșesc, și să mă bucur de greșelile mele. Din ele mi-am dezvoltat intuiția, capacitatea de a analiza fără a fi orbit de imediat, de palpabil, la un mod care mă ajută să pătrund un joc dincolo de amănuntele sale cantitative, de structurile sale riguroase implementate de producător, de relațiile matematice dintre elementele de gameplay.

De aceea, deși sunt convins că printre voi se află din aceia care ar dori o analiză plină de rigoare, pe puncte cardinale ale construcției noului The Elder Scrolls, nu voi adopta o asemenea abordare. Da, se pot face liste exhaustive ale schimbărilor aduse de Skyrim, se pot face corelații precise în evoluția elementelor de joc, de la primul TES încoace, trecând prin popularele Morrowind și Oblivion. Dar, eu nu vreau să fac o asemenea analiză.

De asemenea, mai este un lucru care pare să se arunce în drumul meu de recenzor al acestui titlu: celebritatea sa deja dobândită, entuziasmul la adresa lui ce pare să se fi ingroșat excesiv, până la a-l acoperi de titluri și premii pe care, poate, le merită numai parțial. Lăudătorii care exagerează au darul nefast de a umple treptat de dezgust pe cei care preferă observația lucidă. Un critic care vine apoi să laude ceea ce chiar este de lăudat este deja privit ca făcând parte dintr-un cor al fanboymii, iar opiniile sale nu se mai disting pe fundalul răcnetelor adulatoare dublate de mormăieli dezaprobatoare: „Sus Skyrim!"/„Jos Skyrim!".

The Elder Scrolls V SKYRIM





Pe zăcământ.


Pe la spate, cu pumnalul, pe furiș.

Conștient de toate acestea, eu voi face exact ce îmi spune inima: voi scrie numai lucruri izvorâte din experiența mea personală în Skyrim, cu trimiteri ici și colo către cele trăite prin Morrowind și Oblivion. Nu am ambiția de a epuiza subiectul, nici de a-l amănunți enciclopedic. Vreau doar să vă spun cinstit ceea ce am simțit jucându-mă Skyrim vreme de 143 de ore, până la data scrierii acestui articol.

1,2,3... intro!

Există ceva spectaculos în începutul fiecăruia din cele două TES-uri anterioare. În Morrowind înnebuneai când ieșeai pentru prima oară din cala navei în care erai transportat, ca deținut de drept comun, către insula Vvardenfell. În momentul în care scoteai capul de sub punte, întreaga minunăție a peisajului, extraordinar redat de grafica jocului, te lăsa cu ochii larg căscați. Deși Seyda Neen, localitatea în portul căreia ancorase corabia pe care te aflai, era cea mai nesemnificativă vizual din Morrowind, șocul frumuseții stranii a tot ceea ce se arăta ochilor tăi era nu mai puțin zguduitor. Știu că prima oră de joc a fost pentru mine doar o plimbare prin toată Seyda Neen, inclusiv până în far, de la înălțimea căruia am privit uimit la dimensiunea, complexitatea și frumusețea lumii în care mă aflam. Și da, nu voi uita niciodată primul sunet auzit în Morrowind: mugetul Silt Strider-ului, dublat de la fel de uimitoarea sa constituție fizică...

Începutul următorului titlu din serie, Oblivion, a fost la fel de spectaculos, prin mica secvență cinematică introductivă, în care camera se rotea în jurul Orașului Imperial, pe fondul muzical al temei create de Jeremy Soule ce a ajuns să definească seria, prelucrată de data


Oamenii Măriei Sale.

aceasta într-o notă eroică, vivace. Da, tema aceasta a fost expusă pentru prima oară în genericul introductiv al Morrowind-ului, unde suna așezat, molcom, melancolic – o veți găsi pe CD-ul ce conține soundtrack-ul aflat în ediția specială a jocului, sub numele „Nerevar Rising".

Urmând crescendoul impus de Oblivion, aceeași temă devine în Skyrim și mai puternică, și mai plină de forță, și mai eroică (sic!), interpretată de un cor de voci bărbătești ce grăiesc în limba dragonilor. Sunetul este voinicesc, testosteronul infuzează în țesătura odată fină a motivului muzical, preschimbând-o într-o armură, mult mai potrivită pentru asprimea glacialei provincii nordice, Skyrim, și a oamenilor ce o locuiesc. Iar începutul jocului izbește din nou, fără nici o secvență cinematică prerenderizată, ci chiar prin startul interactiv, ce se desfășoară într-unul din orașele Skyrim-ului, în care ești adus ca prizonier, alături de o ceată de Stormcloaks rebeli capturați de Imperiali. Scriptată parțial, această introducere la Skyrim este cel puțin foarte spectaculoasă, făcând cinste renumelui seriei The Elder Scrolls și dând mari speranțe pentru o strălucită desfășurare ulterioară a jocului.

Lynx

În această secțiune introductivă a jocului se face alegerea caracteristicilor personajului, întocmai precum în titlurile anterioare ale seriei, dar cu diferențe notabile în ce privește complexitatea opțiunilor. Practic, nu mai sunt posibile alegeri sub aspectul trăsăturilor forte ale personajului tău sau al datului său zodiacal, ci numai în ce privește rasa și aspectul fizic. Evident, fiecare rasă are


Pisica Măriei Sale.


Iluminarea este fenomenal



anumite bonusuri specifice şi eventuale puteri speciale, dar, în afară de acestea, tu nu mai ai posibilitatea unor alte configurări. Dezamăgitor, am fost nemulţumit de această sărăcie în crearea build-ului (a sumei caracteristicilor personajului folosit în joc) în Skyrim.

Atipic – eu joc în TES de obicei cu un tanc de războinic, în general un Redguard – mi-am făcut un personaj din rasa Khajit, cea de feline, cu bonusuri semnificative la furişat (25 sneak iniţial) şi cu aptitudinea „Claws" care le oferă posibilitatea de a lupta cu labele goale, făcând un 15 damage pe bază de gheare. Am decis că răsul meu (felina sălbatică, doar nu vă imaginaţi că există hohote de lynx) va fi arcaş, hoţ, şi va încerca să devină cât mai puţin vizibil, în orice peisaj. Adică un fel de lunetist invizibil.

Bun, după ce am parcurs antrenanta secţiune introductivă, ce serveşte şi pe post de aproximativ tutorial, am ieşit la lumea largă, în afara zidurilor oraşului în care era să îmi găsesc sfârşitul. În faţa mea se deschidea, la capătul unei pante line, o depresiune largă, înroşită de soarele ce apunea la orizont. Era o toamnă poetică înaintea ochilor mei, până departe în zare se vedeau o sumedenie de lucruri, aşezări, păduri, câmpuri şi un râu, toate mărginite estetic de munţi – nu am mai văzut în viaţa mea până acum aşa ceva într-un joc, cel puţin nu la un mod atât de plăcut pentru ochi. Am decis că totul arată mult prea frumos pentru un început şi că trebuie să o iau de la nasol către belissim, aşa că am făcut stânga împrejur şi am început să urc în munte. Acolo era frig, zăpadă, ceaţă... dar nu era nasol. Întors cu spatele către frumuseţile izbitoare din vale, m-am trezit că dau tot peste frumuseţi, dar aspre, mai subtile, ale zăpezii şi pantelor abrupte, ale pădurilor de conifere şi fiarelor sălbatice, ale crestelor de stâncă ce fumegă nea sub bătaia crivăţului.

Iar când vântul îngheţat a început să-mi bată în faţă, aruncându-mi sfichiuri dureroase de zăpadă în ochi, am ştiut că îmi va plăcea Skyrim, ba chiar îmi va plăcea foarte mult. Nu aveam nici un motiv logic pentru asta, dar înceţoşarea vederii, datorată efectelor vizuale ce voiau şi reuşeau să imite felul în care ţi se întâmplă acelaşi lucru pe munte, sub bătaia vântului, pe mine m-a convins şi cucerit instantaneu. Brusc, m-am simţit acasă.

Ferma de furişare

De la bun început am marşat exclusiv pe cartea furişatului şi a trasului cu arcul. Practic, m-am furişat continuu, încercând să fiu cât mai puţin vizibil pentru orice inamic aflat în preajmă. Evident, dacă viteza de deplasare pe timpul furişării ar fi fost mai mică, adică foarte mică, aşa cum era cazul în titlurile anterioare ale seriei, mi-ar fi fost imposibil să folosesc sneak-ul în permanenţă – m-aş fi mişcat ca un melc. Din fericire, te poţi deplasa suficient de repede când te furişezi, astfel încât, dacă eşti un maniac hotărât, ca mine, o poţi face permanent.



La vânătoare.



„Şi las-o mai în sânge, mă!"

Unii ar spune că asta nu este firesc, că e ceva nenatural în furişarea asta cu viteză mare, că jocul este dezechilibrat şi nerealist, permiţând exploituri. Ce? Păi, fraţilor, eu sunt Khajit, adică o felină capabilă să alerge fără a fi auzită, darmite să meargă repede!... A, la fel de repede se pot furişa şi celelalte rase? Asta e o problemă, într-adevăr. Dar, privind strict din perspectiva unui Khajit, furişarea rapidă este firească. Pe de altă parte, sunt de părere că jocul ar fi trebuit să facă diferenţieri între rase sub acest aspect – un Nord sau un Breton ar fi trebuit să se furişeze mult mai lent, un Redguard mai rapid, un Bosmer şi mai rapid, iar un Argonian ar fi trebuit să se poată furişa aproape la fel de repede precum un Khajit. Tot aşa, ar fi trebuit diferenţiate rasele şi sub aspectul înălţimii maxime la care pot sări.

Bun, trecem peste faptul că jocul are „echităţi inechitabile" în ce priveşte deplasarea raselor, şi trecem şi peste eventualele exploituri, că doar acestea nu sunt deloc puţine, după cum o arată atâtea clipuri pe YouTube – vezi pe cel cu pusul găleţilor în capul personajelor de pe lângă care vrei să furi ceva... Sau nu trecem peste exploituri? Nu, să nu trecem aşa de uşor, că doar exploatări am făcut şi eu la începutul carierei mele de erou în Skyrim. Să vă explic.

Ajunsei, pe drumul meu prin munte, la o cavernă, Haemar's Shame. Asta se întâmpla după vreo oră de joc, timp în care am omorât ceva bandiţi şi nişte lupi, nu foarte uşor, dar nici suficient de greu cât să nu observ oripilat că jocul „beneficiază" de acelaşi scaling ca şi Oblivion (pentru cei ce nu ştiu, scalingul în acest caz înseamnă creşterea în nivel a inamicilor proporţional cu

ABRACAFUSRODAVAICEAS!

Magia e un subiect delicat pentru mine. De obicei mă feresc de ea, dar în seria Elder Scrolls am cochetat cu ea pentru simplul motiv că, până la Skyrim, mi se oferea posibilitatea să îmi mănăresc propriile vrăji. În Skyrim s-a renunţat la vrăjile custom, probabil era prea complicat să apeşi trei sau patru butoane în plus. Nu-i nimic, mi-am spus când Marius mi-a sugerat că eu ar trebui să mă ocup de magie, poate sunt o sumedenie de vrăji în joc şi de aceea s-a renunţat la spellmaking. Nu sunt foarte multe şi nici foarte diverse. Până la urmă am folosit doar patru, printre care Firebolt şi Ice Spike. Uşor suspecte sunt vrăjile de nivel mai avansat (de la Expert în sus). Am testat pe un troll Firebolt-ul (Apprentice) şi Fireball (Expert). Cu Firebolt am reuşit să-l pun la pământ şi să mai rămân cu puţină Magicka pentru un healing, cu Fireball (am investit un punt în perk-ul care scade consumul de mana pentru vrăjile Expert) am rămas fără combustibil şi a trebuit să îl căsăpesc cu toporaşul. Ce mi s-a părut foarte util din tree-ul de destruction (eu am mers pe destruction, e spectaculos să mânuieşti o bilă de foc cât bomba de la Hiroshima şi un topor în acelaşi timp) este dual casting-ul. Investiţi neapărat în dual casting. Răcnetele (shouts), o formă de magie care nu consumă mana, accesibilă tuturor build-urilor, parcă sunt mai interesante. Şi foarte utile în lupta vreun boss mai înrăit. Nu le-am folosit prea des, dar atunci când m-am bazat pe ele, nu m-au dezamăgit. Cel mai utilizat cred că a fost Ice Form, un shout care îngheaţă un inamic şi îţi oferă câteva secunde foarte preţioase atunci când te încaieri cu o satană care te poate da gata din trei lovituri. Ba chiar am întâlnit şi vreo două puzzle-uri a căror rezolvare consta într-un shout folosit când şi unde trebuie. Drăguţe aceste răcnete. Chiar te bucuri când mai descoperi câte-un cuvânt dintr-un shout într-un dungeon uitat de lume.

(cioLAN)



Syberia 3.

creşterea ta în nivel). Mă rog, ulterior scalingul nu mi s-a mai părut la fel de nasol, dar la asta voi reveni mai încolo. Momentan, să ne concentrăm pe Haemar's Shame, peştera în care am petrecut patru ore şi jumătate. Mult, nu? Ce naiba, e chiar aşa de mare? Sunt oponenţii atât de mulţi? E plină de picturi parietale şi inscripţii murale scrise mărunt, esenţiale pentru înţelegerea sensului general şi particular al vieţii? Nu. E doar extrem de potrivită ca să faci „sneak farming", ca să zic aşa.

În prima sa parte, este alcătuită din coridoare înguste şi întortocheate, urmate de o cavernă mare. În zona coridoarelor erau vampire thralls, un fel de servitori ai vampirilor, destul de slăbuţi, i-am săgetat fără mari dificultăţi. Dar, odată ajuns în caverna cea mare, am dat de dracu' – adică de un vampir pe bune. Din fericire, locul din incinta subterană în care acesta îşi avea culcuşul, adică un pat, o masă şi ceva instalaţie alchimică, era în celălalt capăt al cavernei, faţă de intrarea în aceasta din coridorul îngust. Ceea ce mi-a permis ca, din furiş, să trag câte o săgeată în vampir, după care să o iau imediat la sănătoasa înapoi prin coridor, tot în sneak. Vampirul mă urmărea o vreme, dar îi lua ceva timp până să ajungă la intrarea în coridor, unde începea să-mi piardă urma, din cauza meandrelor acestuia. Eu, când observam, din forma indicatorului de sneak de pe ecran (un ochi ce arăta cât sunt de vizibil şi care se micşora treptat, devenind la final o linie, când inamicul înceta să mă mai caute), că nu mai sunt urmărit, mă întorceam uşurel la intrarea în caverna vampirului şi îi mai băgam o săgeată.

Dat fiind că vampirilor pare să le revină sănătatea mai repede decât altor oponenţi, dar şi pentru că eram la început şi nu făceam cine ştie ce damage cu arcul meu de vânătoare, pentru care nu aveam o îndemânare deosebită, am putut să repet acest procedeu vreme de patru ore şi jumătate, timp în care skill-ul meu de sneak a ajuns de la 25 la 52, iar cel de arcaş a crescut şi el cu vreo 10 puncte. Simultan am crescut şi în nivelul general al personajului, dar asta nu mai ţin minte cu cât.

Master

Rezultatul acestei osteneli de o seară – o seară în
treagă, mind me – a fost acela că, printre altele, a trebu
să cresc dificultatea jocului la nivelul ei maxim, cel de
Master. Pur şi simplu, jocul părea să devină cam prea
uşor pentru gustul meu. De altfel, pe nivelul Master am
jucat apoi tot timpul, după isprava din caverna cu vam
pirul, pe care, dacă eraţi curioşi, să ştiţi că l-am omorât
până la urmă, de plictiseală, pentru că, altfel, aş fi putu
să o ţin aşa o zi întreagă şi să ajung cu sneak-ul spre 10
însă nu m-au ţinut nervii.

Dar, ceea ce mi-a plăcut foarte mult a fost faptul
că, deşi aveam acum o îndemânare respectabilă în a m
furişa, folosirea acestui procedeu continua să aibă nişt
limitări ce urmau o logică. Dacă eram în plină zi, în nat
ră, eram vizibil. După ce am mai crescut în dexteritate
sneak, eram tot mai greu vizibil, pe lumină, dar puteam
deveni de nevăzut numai dacă mă opream complet. La
fel, în interioare, trebuie să mă furişez cu grijă, evitând
zonele iluminate, chiar şi acum, la nivelul 100 de sneak
başca cu inel, lănţic la gât şi încălţări fermecate care îm
scad vizibilitatea semnificativ. Iar dacă mă interpun înt
inamic şi o sursă de lumină, iarăşi devin vizibil. Unii ina
mici mă detectează imediat ce mă mişc, din cauza sun
tului armurii, deşi acesta este redus printr-un perk pe
care l-am activat, iar eu folosesc strict armură uşoară,
pentru a reduce sunetul pe timpul deplasării şi a creşte
viteza acesteia. Există, deci, în permanenţă, un risc, pe
care nu îl pot ignora, de a fi detectat când mă furişez. l
asta face jocul interesant şi provocator, chiar şi acum,
presupunând atenţia mea şi folosirea unor mici strateg



Lydia.



Memento Mori.


Home Sweet Hotel.


Prin mlaștini.



Prin jetul de foc al dragonului o săgeată se îndreaptă către el.

de abordare a anumitor zone și inamici.

Și nu este vorba doar despre utilizarea arcului în furișare, care, fără îndoială, oferă satisfacții nebănuite, pe măsură ce îți dezvolți perk-urile de arcaș. Mai este vorba și despre înjunghierea pe la spate a dușmanilor, pentru care există un perk preaminunat, anume acela care îți oferă un bonus de 15 x damage pentru asasinarea din sneak cu ajutorul unui pumnal. Yesss!!!

Da, la început a trebuit de multe ori să mă dezbrac complet de armură, pentru a nu face zgomot deloc în timp ce mă apropiam furiș de inamic. Apoi am crescut suficient în dexteritate pentru a-mi activa perk-ul de scădere a zgomotului armurii la deplasare, la care am adăugat inele, „lănțicuri" și „botine" descântate pentru sneak. Dar, momentul în care reușește un asasinat pe la spate cu pumnalul, dintr-o singură lovitură, nu are egal... Cu atât mai mult cu cât, copiind rețeta Fallout 3, scena execuției fine a oponentului se desfășoară într-un slow motion artistic, văzut de o cameră third person așezată taman în unghiul potrivit.

Da, furișarea mi se pare, în sfârșit, bine implementată în seria The Elder Scrolls. Sunt cu adevărat mulțumit de faptul că am putut să folosesc această tehnică la un mod destul de apropiat de cel din seria Thief, ceea ce spune multe. Este adevărat că, uneori, când ajungi la nivelurile înalte de sneak, se întâmplă ca inamicii nu doar să treacă pe lângă tine fără să te vadă, dar chiar să te împingă, fără a sesiza prezența ta în drumul lor. Am acceptat astfel de inadvertențe pentru că mi-am dat seama că, uneori, trebuie să asimilezi anumite convenții, ce nu țin de realitate, ci strict de spațiul imaginar, ludic, al desfășurării jocului. Or, seria Thief a reușit să mă implice suficient pentru a putea trece cu vederea exact aceleași probleme – inamici care dau peste tine fără să te vadă – pe care le manifestă și Skyrim. Dar, guess what, și acesta din urmă a reușit să mă implice în suficientă măsură pentru a nu mai ține cont de astfel de imperfecțiuni ale convenției jocului. Repet, asta spune multe.

Coclauri

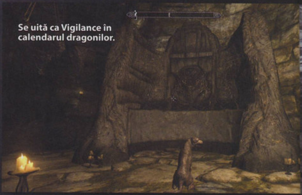
Dar, mai este un aspect al luptei în seria The Elder Scrolls care a evoluat spectaculos în Skyrim. Mă refer aici la folosirea terenului în avantajul tău. Dacă vă mai aduceți aminte, în fața unor oponenți covârșitori, în primele două Gothic-uri, puteai să te salvezi cățărându-te pe câte un bolovan sau pe o casă, o ruină, un element din decor (cum ar fi macaraua din portul Khorinis ;-)). Am folosit astfel de subterfugii intensiv în seria Gothic, dar m-am simțit extrem de frustrat când am încercat să aplic același procedeu în Morrowind – nu prea aveai cum să folosești decorul, iar felul în care era implementată utilizarea arcului făcea în general dificilă lupta de la distanță, deoarece inamicul te ajungea foarte repede, nici nu apucai să pui o a doua săgeată în arc. Cred că unul din puținele locuri în care am putut manevra din decor a fost în lupta cu Umbra, orcul a cărui sabie descântată cu Soul Trap este una din cele mai aprige din tot Morrowind-ul. Dar, chiar și acolo a trebuit să fac o țără de levitație ca să mă urc pe stânca pe care Umbra nu mă putea ajunge în timp ce eu îl umflam cu săgeți peste săgeți.


Slow motion cutthroat.



Fluier din os de porc,
Să-mi cânte un orc.


O mulțime de țărani cu torțe.


Se uită ca Vigilance în calendarul dragonilor.

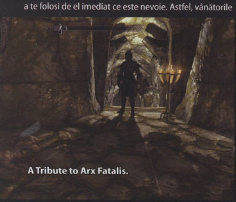
Nici în Oblivion situația nu a fost cu mult mai bună sub acest aspect, deși acolo am găsit mai multe locuri în care am putut folosi decorul pentru a trage nestingherit cu arcul. În Skyrim, însă, mediul este foarte detaliat și credibil modelat – te afli într-o zonă muntoasă, plină de excrescențe naturale, în care poți deseori să găsești o stâncă pe care să te cațeri și de pe care să îți lovești dușmanii cu săgeți. Și, astfel, spre imensa mea satisfacție, lynxul meu s-a furișat cu arcul în mână, întotdeauna pe lângă drum, cocoțat pe stâncăriile de pe margini, cu ochii cât cepele și urechile ciulite la cel mai mic semn de primejdie.

Și nu sunt mici pericolele, pentru că urșii, felinele cu colți de pumnal și trollii sunt inamici redutabili, care te fac scurt, cu atât mai mult cu cât te detectează foarte ușor când ești în sneak. Iar viteza lor de deplasare este mai mare decât a ta, așa că nu poți face ușor pulling clasic, precum în Gothic-uri. Cea mai bună scăpare este găsirea unui loc pe care să te cocoți, iar acestea există suficiente în Skyrim, la modul cel mai natural cu putință – oricum îți formezi deja reflexul de a înregistra cu coada ochiului toate detaliile terenului înconjurător, pentru a te folosi de el imediat ce este nevoie. Astfel, vânătorile devin foarte interesante, iar arcul își recapătă locul pe care îl merita într-un astfel de RPG.



Speraclul – un minijoc excelent, provocator, dătător de satisfacții. Almost Thief like.

Iar când ai un personaj slăbuț de tot la lupta corp la corp și bazat pe furișat, un ochi îl ții către pământ, iar pe celălalt către cer – acolo de unde vin dragonii. Yup, dragonii te detectează foarte ușor, ceea ce declanșează un balet măiastru pentru felina mea, de fiecare dată. Trebuie să folosesc și cel mai mic avantaj al terenului pentru a mă feri de flăcările sau gerul scuipate de dragon, având grijă să mă amplasez în așa fel încât acesta să nu aterizeze în fața mea, pentru că nu îl pot face în melee. Așa că sunt nevoit să-l lovesc cu săgeți, câtă vreme este în aer. Dar, în aer, dragonul zboară foarte repede, e greu să-l atingi. Numai în momentele în care zăbovește un pic pentru a scuipa foc/ger asupra ta, poți să-l nimerești cu arcul. Dar, în astfel de momente sănătatea ta scade dramatic dacă nu te ferești. Și atunci aștepți clipele în care dragonul se lasă distras de alte ființe aflate în preajmă, atacându-le. Atunci arunci săgeți asupra lui, sperând să se întoarcă spre tine cât mai târziu. Da, un ochi și o ureche mereu către cer, către dragoni. Și un ochi atent mereu către terenul înconjurător, pe care să-l folosești cât mai rapid și mai eficient spre avantajul tău, în orice situație.


A Tribute to Arx Fatalis.

Lydia

Inițial, momentul în care un jarl (baron local nordic) mi-a acordat, pentru merite deosebite în câmpul muncii de luptă, titlul de thane, am crezut că asta e o chestie așa, de decor, prin care jocul încearcă să te măgulească grosolan, așa cum se întâmplă în prea multe din titlurile recente în care fiecare producător nu mai știe cum să dea o gaură nouă în Pământ, să o numească buric și să te așeze în ea după ce te-a mângâiat insistent prin părțile erectile ale orgoliului tău de jucător.

Dar, se vede treaba că un bine tot mi-a făcut numirea asta ca thane – mi-a adus un hauskarl. Acum, titlul ăsta trebuie să vă aducă aminte de Viking Invasion, așa


Masacru.



R.I.P. Vigilance!



Lydia, știi bancul cu banchiza?...

că instalați-vă Medieval Total War și aflați de acolo ce care va să zică hauskarl la popoarele nordice. La mine a venit sub chipul unui companion, juruit să mă ajute în luptă și în expedițiile mele. Iar chipul ăsta, deși nu foarte fin, dar care treptat mi-a devenit tot mai agreabil (motiv pentru care l-am acoperit complet cu o Ebony Mask), s-a dovedit a fi cel al unei femei, pe nume Lydia.

Sunt suficient de prost încât să fiu misogin. De aceea, prima mea reacție a fost „ce nevoie am eu de Lyzda asta?". A doua, a treia și a patra reacție a mea a fost similară. Iar asta pentru că, din punctul meu de vedere, de arcaș furișat, nu doar că Lydia făcea prea mult zgomot și o detectau imediat dușmanii, dar avea și prostul obicei de a se interpune între respectivul punct de vedere și țintele mele: căpățânile inamicilor. Apoi, se pare, când companionul este detectat, asta se răsfrânge într-o anumită măsură și asupra ta, reducând numărul loviturilor cu bonus 3x la damage datorat sneak-ului și perk-ului aferent, pe care le poți obține într-o luptă. La asta s-a adăugat de câteva ori neplăcuta situație în care Lydia a încasat de la mine câte o săgeată întărită cu un bonus de critical strike, în momentul în care avea sănătatea suficient de jos ca să o fure somnul. De veci.

But, guess what? Deși părea să invalideze parțial bonusurile mele de sneak și mă mai și incurca uneori în luptă, am decis, aproape fără să-mi dau seama când și de ce, să reîncarc de fiecare dată când Lydia îmi murea, pentru efectul dramatic, în brațe. Pur și simplu, la un moment dat, Lydia a început să-mi placă.

O să vă spun un secret. Cea mai importantă zonă erogenă a mea este timpanul – iar vocea Lydiei este right on the G spot pentru mine. În momentul în care am auzit-o spunând „I am sworn to carry your burdens!" – replică pe care o primești când vrei să-i dai și ei de cărat din prada/echipamentul tău – am fost cucerit definitiv și iremediabil. Timbrul acela... mmm... cu o componentă



În grădină, cartofi.





cremoasă în frecvență joasă, cu medii învăluitoare și cu inflexiuni un pic acrișoare, malițioase... m-a cucerit, ce mai. De atunci și până acum am împărțit bine și rău cu Lidocika/Lidișor/Liuba mea, purtând-o cu mine prin toate locurile, având-o lângă umărul meu în fiecare bătălie.

Da, știu, relația mea cu Lydia a căpătat o notă kinky. Am îmbrăcat-o în cele mai diverse armuri grele (că astea îi plac), urmărind-le apoi cu interes nenatural efectul estetic, printr-o scurtă defilare de modă cu ea alături. Până la urmă, m-am stabilit la o mai mult decât acoperitoare armură de Ebony, în întregime neagră. E drept, nu se mai vede nimic din Lydia, dar vocea ei, spunând rar câte una din replicile repetitive cu care m-am obișnuit atât de mult și de bine, vocea ei se aude perfect în continuare. Nu îmi trebuie mai mult decât asta... decât conștiința permanentă a prezenței ei... și pieptul bombat al armurii ce o îmbracă...

Mic disclaimer. După cum ați observat, este plin youtubul de filmulețe cu oameni care fac te miri ce trăsnăi în Skyrim. Jocul își dovedește, prin diversitatea de abordări și trăiri pe care o generează, vastitatea calitativă, ce se adaugă la cea cantitativă. Mă alătur în Skyrim acestui grup numeros de jucători, prin pasiunea discretă, caldă, pe care am dezvoltat-o pentru Lydia, camarad al meu.

Câinele

Totuși, bună la ceva este Lydia – pe lângă kinkysmele despre care v-am făcut mărturisiri. Lydia atrage atenția dragonilor. Mă rog, în general atrage atenția oricăror inamici, care preferă să o atace pe ea, nu pe mine, chiar dacă ies din modul sneak. Dar, cu orice alți inamici mă descurc destul de ușor, câtă vreme rămân în sneak – skill pe care l-am adus la nivelul maxim, 100, foarte repede în joc. În schimb, dragonii mă cam detectează și se dau urât la mine. Da, îmi pot pune diverse chestii pe mine descântate să mă apere de foc, șoc și îngheț, dar nu prea sunt la largul meu când dragonul e de nivel mare, corespunzător scalat după propriul meu nivel.

Atunci e numai bună Lydia, sau orice alt companion mi-am ales, pentru a atrage atenția dragonului, care insistă pe ea, iar pe mine mă atacă numai din când în când, cât să apuc să mai respir și eu, să-mi mai bag o vrajă de restoration, ceva, în aura biomagnetică. Și da, poți să-ți găsești o sumă întreagă de companioni prin Skyrim, ce devin disponibili, de obicei, după ce le faci un serviciu. Există și mercenari, pe care trebuie doar să-i plătești și te vor urma fără alte condiții.



„Imperiul se va califica în finală!”.



Băieții din cor.

Din păcate, poți avea un singur companion odată, ceea ce, într-un fel, a stricat perspectivele unui The Elder Scrolls în care să poți regăsi elemente de RPG clasic de party. Bine, nu mă așteptam la așa ceva de la un TES, dar, orișicât, un pic tot am sperat. Totuși, o excepție există. Iar aceasta este reprezentată de cel mai bun prieten al khajitului: câinele. Am reușit să cumpăr un câine de luptă, pe Vigilance, care, surpriză maximă, m-a urmat credincios alături de Lydia. Da, nu a trebuit să renunț la companion pentru a adăuga și câinele în suita mea, ceea ce a fost preaminunat.

Astfel, vreme de câteva zeci de ore, Vigilance a luptat alături de mine și de Lydia, încântându-mă cu lătratul lui vesel, enervant de repetitiv, dar atât de familiar pentru mine, posesor de câine (și de companioană) în viața considerată reală. Mi-a plăcut că, atunci când intram în sneak, Vigilance nu mai lătra, ci începea să mârâie discret când voia să se manifeste sonor.

Evident, de multe ori l-am omorât pe Vigilance din greșeală, cu propria mea săgeată, din cauză că se băga între mine și inamici, mișcându-se cu o viteză uluitoare. De fiecare dată am reîncărcat, înjurând printre dinți, la





fel cum am făcut și cu Lydia. Dar, spre deosebire de aceasta, Vigilance a fost lăsat să moară prima oară când a fost ucis de inamici fără contribuția mea.

Totul s-a petrecut într-o peșteră populată până la refuz cu nemorți de înalt nivel. Din cauză că peștera era lungă, cu multe coridoare, la un moment dat Vigilance a fost atras de inamicii aflați într-o cavernă adiacentă celei în care ne aflam Lydia și cu mine și a deșteptat zombilitii de acolo. Cu care a trebuit să se confrunte singur, pentru că noi ne luptam cu un boss al dracului și nu aveam timp de altceva – nici nu știam că a ajuns la ananghie, altfel l-aș fi făcut prioritatea numărul unu în peștera de bătălie. Așa că, atunci când praful s-a așezat și am început să jefuiesc morții, m-am trezit cu iubitul meu Vigilance țeapăn și rece, la picioarele mele.

Nu mai era nimic de făcut și, spre durerea mea, am decis că, măcar în acest caz, trebuie să duc role playingul până la capăt și să nu reîncarc. Trebuia să simt această pierdere, să trăiesc această dramă. Cu lăcrămi în ochi, am luat în brațe trupul credinciosului meu camarad canin și l-am așezat cu grija cea de pe urmă, în mormântul bossului celui mare pe care tocmai îl dovedisem. Odihnește-te în pace, Vigilance! Fie ca lătratul tău repetitiv să-l enerveze acum pe Talos, acolo sus, în Walha... ăăăă... Sovengard!





Aparențe

Jucând pe nivelul maxim, Master, Skyrim nu mi-a pus mari probleme. Aproape că aș fi tentat să zic că jocul este prea ușor, dar sunt niște nuanțe aici. În primul rând, scalabilitatea nivelului oponenților în raport cu cel al tău face ca tu să nu fii în mare pericol atunci când îți poți folosi skill-urile și perk-urile pe care ai insistat. Atâta timp cât m-am furișat și am tras cu arcul, totul a fost, în general, OK. Dar, și asta e foarte important, nu a fost OK întotdeauna. Au existat, din când în când, situații în care am fost ucis fără drept de apel. Nu mă refer aici la giganții care te miruiesc cu o bâtă invincibilă, ci la animale, grupuri de bandiți, de necromanți, vampiri, zombie, la dragoni, care, foarte rar, m-au dovedit.

În multe din aceste cazuri eu eram o victimă colaterală – inamicul trăgea cu o vrajă de foc sau gheață către Lydia și mă lovea pe mine, care cădeam instant, neavând nici un fel de rezistență la așa ceva, skill-ul meu de armură fiind mic (mă bazez, prin furișare, pe a nu fi lovit niciodată, deci nu-mi crește îndemânarea în folosirea armurii), iar obiectele descântate de pe mine fiind dedicate furișării. Nu mai vorbesc aici de diverse daedra invocate de inamici, care au efecte de proximitate – Frost Atronach, spre exemplu, îți scade stamina și sănătatea când se află lângă tine, prin simpla prezență. Deci, chiar dacă nu mă vede, dar se află în preajma mea luptând cu Lydia, un astfel de daedra combinat cu ceva lovituri ale inamicilor mă poate face varză, scurt.

Așa se face că, deși în bună parte a timpului ești un mic Dumnezeu câtă vreme îți folosești skill-urile de bază, există o probabilitate de a o încasa, chiar și dacă nu ieși din aria ta de expertiză. Totuși, jocul mi se pare foarte ușor, cu atât mai mult cu cât găsești lejer de toate – nu există penurie de ceva în Skyrim. Este enervat cât de ușor este să obții toate chestiile de care ai nevoie ca să supraviețuiești, în orice domeniu, orice skill ai alege să dezvolți. Ești, pur și simplu, copilul răsfățat al Skyrimului, destinat să înfăptuiască temiriceuri impresionante, buricul Tamrielului către care par să curgă toate resursele necesare. Boooring!!!

La asta se adaugă faptul că nu ești limitat de nivelul mare al anumitor oponenți. Adică, nu sunt locații inaccesibile pentru că sunt deținute/patrulate/bântuite de inamici de nivel înalt. Nu, scalarea a avut grijă de asta. Dar, seria Gothic a demonstrat deja faptul că experiența de joc, deși frustrantă pe alocuri, este spectaculos îmbunătățită dacă nu există scalare, dacă limitezi accesul eroului la anumite locații, prin dificultatea crescută a oponenților. Or, de la Oblivion încoace, seria TES nu doar că ignoră acest adevăr fundamental, dar enervează prin aceea că, totuși, deși îți blochează accesul la anumite locații, o face numai prin faptul că nu ai o cheie, o vrajă, o chestie care ține de o questă anume, pe care trebuie să o parcurgi în prealabil. Astfel de limitări, când se fac numai prin asemenea procedee, devin artificiale, iritante. Dar, asta o observăm noi, cei care suntem niște obișnuiți ai RPG-urilor de calitate. Publicul țintă al Skyrim, jucătorii







de pe console, nu cred că sunt deranjați de așa ceva.

Până la urmă, unul din elementele care îți mențin interesul pentru luptă și pentru joc, în general, este conștiința, pe care producătorii reușesc să ți-o inoculeze treptat, că este posibil să mori, tu sau companionul tău (de care se poate să te atașezi și să îi duci grija, ca mine). Moartea nu este un factor limitator în joc, nu este nici măcar ceva ce se întâmplă des, nu este frustrantă. Este mai degrabă ca un condiment, ca niște boabe de piper, pe care, când le găsești în mâncarea ta cumpărată de la fast food-ul Bethesda, le poți da la o parte. Dar se poate și să le înghiți din greșeală. Conștiința permanentă a acestui fapt te menține atent și te face dornic să îmbunătățești câte ceva la skill-urile și echipamentul tău.

Iar în situațiile rare în care dai colțul, nu e nici o problemă. Reîncarci, și mai încerci o dată – aproape sigur de data asta vei reuși.

Inconsistențe

Nu am prea făcut multe queste în Skyrim. Din cea principală am terminat vreo două treimi, iar pe lângă, am finalizat câteva queste daedrice, am început în Ghilda Hoților, am făcut ce mi-au dat diverșii mesageri care te contactează pe drum, am mai abordat și queste întâmplătoare, găsite pe ici, pe colo. Am terminat și vreo 3 queste din cele specifice fiecărui oraș. Și nu am fost foarte impresionat. Câteva aveau o poveste incitantă, câteva te duceau către locații interesante și foarte puține îți dădeau un artefact valoros cu adevărat.

Dar, și accentuez acest lucru, de fiecare dată când abordam o questă, aveam senzația că merită, că este posibil să am parte de o experiență care merită efortul. Asta se întâmplă pentru că, deși nu în cantitate foarte mare, producătorii au introdus în materia unora din queste câteva lucruri interesante, suficiente cât să nu începi să te plictisești sau să-ți pierzi interesul. Doar o proporție mică din totalul questelor, poate o zecime, conține astfel de elemente, dar, se pare, este suficient pentru a te ține în priză pe parcursul întregului joc – cumva, ți se întreține în permanență o speranță, ce este satisfăcu-





tă din când în când, la limită.

Pe lângă queste și povestea lor, nici dialogurile nu mi s-au părut cine știe ce, cu puține excepții – suficiente excepții cât să facă suportabile conversațiile cu NPC-urile, per ansamblu. Sistemul de alegeri și consecințe este firav, previzibil de cele mai multe ori, și fără consecințe cu adevărat decisive, notabile în ce privește evoluția personajului tău. Cam orice ai face nu deștepți dușmănii care să marcheze radical experiența de joc, de story sau de questi. Jocul este banaliscent sub acest aspect, indecis, împăciuitorist, flasc. Mă rog, de la Oblivion încoace lucrurile stau așa, cu extrem de notabile la excepție a add-onului Shivering Isles, care, pentru mine, rămâne una din cele mai bune producții Bethesda.

Aș putea spune că umorul lipsește în Skyrim, dar se prea poate să nu-mi fi dat eu seama când era de râs.

Și nici nu am întâlnit personaje care să-mi atragă cu adevărat atenția, NPC-urile sunt cam șterse, nu prea găsești pe cineva care să fie aparte, să aibă o poveste proprie interesantă, să te marcheze cumva prin drama sa personală sau prin semnificația profundă a gândurilor și acțiunilor sale – cu excepția anumitor zeități daedrice, ce par să își facă datoria de a fi cel puțin stranii. În ansamblu, însă, NPC-urile sunt un fel de pioni insipizi ai unor povești mediocre ce se intersectează peste cuprinsul Skyrimului. Prea puține spre deloc sunt personajele care să te inspire în vreun fel, care să îți dea un imbold într-o anumită direcție, să îți marcheze experiența de joc și trăirile. E drept însă, că, grafic, NPC-urile sunt excelent realizate. Iar în ce privește vocile, ei bine, Skyrim stă cel mai bine din serie, până acum, alături de Shivering Isles – adică foarte bine.



Explorator

Nu am făcut mai mult de câteva zeci de queste pentru că nu am simțit nevoia. De aceea, doar pentru că datoria față de voi mi-o cerea, am parcurs o mare parte





din questa principală, dar nu am terminat-o. De ce? Pentru că, în general, jocurile din seria The Elder Scrolls mă îmbie la explorare. Sunt furat de spațiul imens, de vraja depărtărilor și de promisiunile incerte pe care mi le fac lucrurile bune din joc, presărate ici și colo. La fel mi s-a întâmplat și în Skyrim: m-a sechestrat orizontul.

Am înghițit cu aviditate spațiile imense, ochiul nu mi-a istovit niciodată, inima mi-a fost umplută de tot ceea ce era în jurul meu. Felul în care arată provincia înghețată a Tamrielului este epic și artistic, totodată. Greu îmi găsesc cuvintele pentru a descrie ceea ce au reușit producătorii acestui titlu, când vine vorba de cele văzute. Pur și simplu, jocul este extraordinar de frumos și de variat vizual. Nu apuci să te plictisești - Skyrimul este împărțit în câteva zone foarte diferite sub aspectul microclimatului, geologiei, solului, vegetației. Munți înalți, dealuri, depresiuni, văi largi, văi înguste, canioane, mlaștini, câmpuri roditoare, izvoare geotermale, cascade, ghețari, ocean polar, banchize, insule, tundră, toate acestea se îmbină într-o succesiune ce nu devine niciodată ternă, repetitivă.

Iar dacă asta nu era îndeajuns, apoi în fiecare din aceste zone dai peste câte o surpriză, un ceva care arată neașteptat, deosebit, deseori extraordinar, întotdeauna impresionant: construcții, câte o cavernă aparte, ruine, altare sau pur și simplu puncte de belvedere din care se deschid perspective de o frumusețe care îți taie răsuflarea.

Să vă mărturisesc ceva. Pentru mine, așa cum există spoilerele clasice – adică divulgarea de informații esențiale dintr-un joc, celor care încă nu l-au parcurs – există și spoilerele vizuale. Adică, mergând eu așa printr-un joc, dau peste ceva care îmi entuziasmează retina. Ei bine, să nu vă imaginați că voi face un screenshot pe care să-l includ în articol. Nope, consider că acesta ar fi un spoiler vizual. Nu vreau să divulg frumuseți pe care este cel mai bine să le descoperiți singuri. Și, mai ales în Skyrim, ocaziile de a da peste ceva care te impresionează puternic sunt foarte multe, cred că mai multe decât în oricare joc pe care l-am parcurs până acum. De aceea, credeți-mă, de foarte multe ori m-am abținut să fac un screenshot, pentru că am dorit să trăiți surpriza acelei minunății la prima mână, să o descoperiți singuri, să vă bucurați nemijlocit de prospețimea ei.

Trebuie să accentuez aici un lucru foarte important. Atât în Morrowind, cât mai ales în Oblivion, se simțea repetitivitatea vizuală și structurală a cavernelor, ruinelor,

HAINELE CELE MOI ALE ÎMPĂRATULUI

Koniec, jucător înrăit de MMO-uri și dependent de l00t, m-a rugat să vă povestesc câte ceva despre arsenalul pus la dispoziția marelui erou. El a fost dezamăgit de oferta bethesdiană. Eu... încă mă gândesc. De obicei reușesc să mă atașez de o armă pe care mă încăpățânez să o păstrez până devine complet inutilă. Am terminat jocul cu toporul primit ca răsplată de la Companions în primele 10 ore de joc. Momentan am 86. Fac o paranteză și vă pomenesc despre cele trei skill-uri de care va trebui să abuzați dacă râvniți la ceva echipament super-potent: smithing, enchanting și, opțional, alchemy. Dacă doriți să puneți la treabă dragonii și după ce mor, adică să vă faceți și voi o șubă mai acătării din ciolanele și pielicica lor, va trebui să vă antrenați smithing-ul la maximum, pentru că în joc nu există artizani. Toți fierarii îți vând tot felul de prostii inutile (în afară de ingrediente pentru crafting, care și ele devin inutile dacă nu vrei să devii un mic fierar pe lângă celelalte ț-șpe calificări) în Skyrim, dar unul n-ar pune mâna pe ciocan să-ți creeze sau să-ți îmbunătățească o armură/armă. Așadar, dacă vreți să creșteți protecția oferită de o armură sau damage-ul unei arme, va trebui să pierdeți ceva timp și perk-uri pentru a vă antrena smithing-ul. Care e bun doar la crafting, căci armele din Skyrim sunt veșnice și nu au nevoie de reparații. Revenind la toporul meu primit de la Companions, n-am găsit nicăieri un toporaș mai bun. La un moment dat, am și renunțat să mai caut, să mai deschid cufere prin dungeon-uri, căci Bethesda și-a păstrat bunul obicei din Oblio, iar posibilitatea de a găsi un obiect interesant într-un cufăr dintr-un dungeon oarecare este mai mică de 0.001, nu mă întrebați cum am calculat și cât mi-a crescut lockpicking-ul până m-am prins de inutilitatea scotocitului prin lădițe. Excepțiile care confirmă regula sunt cele 15, parcă, artefacte daedrice. Eu am folosit doar The Black Star, dar nu cred că mai e nevoie să vă spun cât de util ar fi Mehrunes Razor pentru un asasin axat pe pumnale, sau Ebony Mail pentru un fighter cu armură grea. Enchanting-ul e și mai satanist și poate fi antrenat la fel de ușor, mai ales după ce puneți mâna pe The Black Star (black soul gem care poate fi reutilizat la infinit și singurul soul gem care vă mărește enchanting-ul când îl folosiți pentru a încărca o armă fermecată). Așadar, cu smithing-ul și enchanting-ul maximizate, să nu vă mirați când răsuflarea fierbinte/răcoroasă a dragonilor se va simți ca un dușuleț rece/călduț. Din nou, nu vă obligă nimeni să abuzați de cifre, doar vă spun că se poate și e al naibii de tentant.

(cioLAN)







anumitor donjoane. De data asta, însă, producătorii au făcut pe dracul în patru ca această repetitivitate să nu se mai repete (sic!). Cuvântul de ordine peste tot în Skyrim este varietatea. Da, construcțiile care respectă tradiții, precum complexele tombale, arată în mod firesc asemănător în anumite elemente ale lor. Dar, acest lucru este făcut în așa fel încât să nu deranjeze prin repetitivitate, întotdeauna există un ceva care face diferența. Este extraordinar de plăcută explorarea, nu doar pentru neașteptatele frumuseți, dar și pentru că nu ajungi să te plictisești chiar și în locurile pe care, până acum în seria TES, le-aș fi numit comune.

Iar o componentă de neuitat a explorării este constituită de coloana sonoră, din nou semnată de Jeremy Soule. De data aceasta, partiturile muzicale nu mai sunt atât de pregnante – în Oblivion aveau tendința de a ocupa locul altor elemente de joc, prin felul în care te „răpeau". În Skyrim, muzica este mult mai discretă, se confundă pe undeva cu peisajul, este mai bine integrată în materia jocului, fără a fi perceptibilă distinct. Frumoasă, dinamică, impecabil potrivită cu seria și cu argumentul vizual, muzica din Skyrim contribuie încă o dată la „rotunjirea" experienței de joc, așa cum numai Jeremy Soule știe să o facă. Dumnezeu mi-e martor, și



acum mi se face pielea găinii când ascult tema introductivă din Morrowind, „Nerevar Rising", sau „Peace of Akatosh" din Oblivion!

În general, sunetul din Skyrim este foarte bun, și nu mă refer aici numai la extraordinara experiență auditivă constituită de întâlnirile cu dragonii, ci și la sunetul vântului, al zăpezii călcate de picior, al apei ș.a.m.d.



Mod!

Vă spun sincer, abia aștept să termin articolul ăsta pentru a mă întoarce la Skyrim. Îmi place. Îmi place faptul că există ceva în joc ce te face să vrei să mergi mai departe, să explorezi, să cauți cele ascunse și să te bucuri de descoperiri. Cumva, prin faptul că găsești, din loc în loc, lucruri interesante, ți se inoculează senzația că merită să străbați Skyrimul, în căutarea altor și altor surprize. La fel stă treaba și cu lupta. În principiu, poți muri, dar nu suficient de des și de ușor pentru a fi frustrat, ci doar cât este nevoie pentru a-ți da senzația că tu, sau companionul tău, nu sunteți invincibili. Astfel e creată impresia că te afli în fața unor provocări, chiar dacă, după tipicul unui RPG clasic, nivelul Master din Skyrim echivalează cu cel de Rookie a unor jocuri mai vechi de gen. De altfel, și abundența de resurse contribuie la „ușurătatea" jocului, care face un p irelevante multe dintre perkuri, iar scalarea dificultății oponenților reduce din bucuria creșterii în nivel – dar o face mult mai discret decât în Oblivion.

Totuși, producătorii reușesc cu măiestrie să îți de senzația că Skyrim merită jucat. Și poate că asta conte ză cel mai mult: să fii convins să te lași prins de magia seducătoare a jocului. Iar, prin vastitatea spațiilor și de taliul nerepetitiv al locurilor, prin frumusețe și efect vizual, Skyrim oferă mult mai mult, la aceeași bani, decât jocuri care sunt la fel de populare, de comerciale. Vrea să spun că simt faptul că Bethesda au muncit foarte, foarte mult și serios pentru banii pe care îi vor de la noi. Consider că este un lucru de laudă faptul că, într-o perioadă în care gândul producătorilor este numai la profit cât mai mare, obținut, dacă se poate, prin reciclarea de material deja existent, Bethesda arată că se respectă și ne respectă, oferindu-ne o experiență de joc consisten-





tă, la un preț foarte bun.

Este adevărat că jocul face compromisuri, orientarea sa către consolă este vizibilă atât sub aspectul gameplayului, al facilului, cât și al texturilor (care sunt cel puțin grosolane, în accepțiunea utilizatorilor de PC-uri). Da, Skyrim are o vădită tendință action, în detrimentul celei RPG. Dar, și aici găsesc un merit al producătorilor, există o portiță de scăpare... Este vorba de ceea ce eu aș numi un nou model de business în industria jocurilor.

Bine, modelul nu este chiar așa de nou, iar asta pentru că pare a fi fost lansat la scară mare de către Image Space Incorporated, cu ani în urmă, odată cu apariția jocului lor rFactor. Este vorba despre un simulator auto, cel mai tare din generația actuală (alături de netKar Pro și Race 07, până la apariția rFactor 2 sau GTR3). Dar, acest simulator, în pachetul ce putea fi cumpărat la data lansării, nu avea decât modele generice de mașini, iar calitatea vizuală a acestora și a pistelor era subunitară. Ceea ce era important, însă, era engine-ul de simulare auto, și, mai ales, faptul că acesta era foarte deschis pentru modare. Practic, ceea ce ISI nu a putut lansa din lipsa banilor și resurselor necesare pentru achiziționarea de licențe oficiale sau pentru crearea de piste a fost făcut moca de către fani. Mii de modificatori talentați au făcut din rFactor unul din cele mai reușite și longevive jocuri din istoria simulării auto. Iar rFactor 2 va apărea cu toate instrumentele necesare pentru crearea de moduri, inclusiv pentru managementul resurselor comune împărtășite de acestea.

Pe undeva, Bethesda se bazează pe aceeași sistemă. Aduce pe piață un produs vandabil, ce devine instantaneu popular, făcând compromisuri serioase în ce privește partea hardcore de RPG a seriei TES. Dar, anunță la scurtă vreme după lansare că va oferi toate sculele software necesare pentru lucrul cu engine-ul din Skyrim. Practic, Bethesda oferă modificatorilor tot ceea ce le trebuie pentru a face din joc ceea ce își doresc. Ba, mai mult, de a face un alt joc (vezi Nehrim). Modelul acesta de producție a unui joc mi se pare viitorul, iar Bethesda au intuit perfect: poți face bani vânzând un joc comercial și poți face bani în continuare, păstrându-ți renumele în cadrul comunității pasionaților de RPG-uri, oferind sprijin modificatorilor. Aceștia sunt cei care vor da consistență jocului, care vor îi vor diversifica oferta de gameplay, queste și elemente vizuale, care îi vor păstra jucabilitatea și rejucabilitatea până la următoarea apariție din serie. Bethesda oferă sprijin celor care vor ține vie flacăra francizei TES, păstrând interesul viitorilor cumpărători. Iar asta se face fără nici un efort intern al producătorului – genial. Oricum, lucrurile stau foarte bine pentru modificatori: jucători mai iscoditori au descoperit că în jocul Skyrim este modelată întreaga hartă a Tamrielului. Nici nu îmi vine să mă gândesc câtă muncă a presupus asta din partea Bethesda, care oferă, astfel, o bază generoasă de pornire pentru orice modificator îndrăzneț.

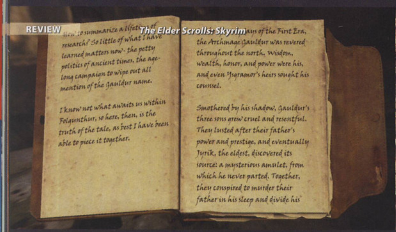
Subiectiv, Skyrim mi-a plăcut enorm. Obiectiv, trebuie să-l așez la locul lui. Așa că nota pe care i-am dat-o, și care va fi apoi mediată cu cea a lui cioLAN, este un compromis între cele două – subiectivă și obiectivă. Dar, dincolo de această notă, rămâne o bucurie extraordinară de a juca Skyrim, și un gând plin de respect și mulțumire către creatorii acestui titlu.

Chiar dacă turmele de fani ai altor jocuri se străduiesc necontenit să arate că merităm puțin și prost, cumpărând nediscriminator produse inferioare calitativ și cantitativ, cei de la Bethesda nu s-au lăsat furați de modelul de afacere bazat pe astfel de tunuri și pistoale mitralieră, ci au arătat că este posibil să primești ceva cu adevărat consistent pentru banii tăi, ridicând ștacheta prea mult coborâtă de alții și păstrându-ne speranța pentru viitorul industriei.

(Marius Ghinea)

P.S. Deoarece nu am avut nevoie să folosesc răcnetele din Skyrim, nu știu ce să vă spun despre ele.







Spovedania unui Nord

E fain să colaborezi cu Ghinea. Mai ales când îi bei băutura și îi mănânci mâncarea sub pretextul că te afli acolo într-o vizită de lucru. Adevărul este că nu te poți apuca de un articol de o asemenea anvergură fără a stabili cu exactitate poziția și autorul fiecărei virgulițe sau numărul de puncte de suspensie pe cap de redactor. Este o muncă titanică și nu te poți înhăma la așa ceva pe stomacul gol, ca ultimul iobag de la revista de literatură și artă a școlii de literatură și arte. Și meserii. Ar merge o ciorbiță de pește, un cartofior cu rozmarin și ficățel dietetic și, de ce nu, o țuiculiță de prună bătrână care-ți reface complet bara de sănătate, iar dacă joci pe easy, siluiește cu sălbăticie bossul de final și termină jocul în locul tău. Da, am fost și eu un redactor, dar țuica lui Ghinea mi-a înmuiat genunchii. Hăhăhăh.

Dezvoltat. Multilateral Dezvoltat.

Zis și făcut, am stat la masă cu oamenii urmând să stabilim pe stomacul plin responsabilitățile editoriale ale fiecărui participant la review. Și s-a întâmplat ceva ciudat pentru omul de rând, dar absolut normal pentru consumatorii de Elder Scrolls. Pornești liniștit spre reședința (amplasată convenabil la celălalt capăt al hărții) unui cetățean căruia o fiară sălbatică nu foarte diferită de legendarul tigru cu colți de sabie i-a ocupat în mod abuziv afumătoria. Nu folosești fast travel-ul, căci l-ai înjurat de la Oblio incoace și oricum trei sferturi din plăcerea butonării unui titlu din seria Elder Scrolls stau în explorare. Drept urmare, o iei la picior peste șapte munți, șapte văi, șapte pârâiașe și șapte împărați verzi către casa nefericitului sătean. Șaptezeci de ore mai târziu, te trezești în capătul opus al hărții, șef peste magi, tătucă de asasini, căpetenie de hoți, cel mai companion dintre Companioni și cel mai egal între egali, Dragonborn, conte, baron local în cinci cetăți, maestru armurier, enchanter-șef, artizan de lux, bardul din Mircești, Sandu de la sculărie, profet, jupuitor de dragoni, cioban de mamuți, sugător de suflete, tăietor de lemne, Scufița Roșie, Ivan Turbincă, Mânuitorul Măciucii Stelare, Biciul Fermecat, Sora 13, Eclipsa de Lună, Manuscrisele de la Marea Moartă, de nu mai poți da o bășină fără să ajungi Legenda Multilateral Dezvoltată și Multiculturală a vreunui sătuc obscur. Desigur, amărâtul rămâne cu jivina în beci, căci cine dracu se mai uită la sutica aia de galbeni pe care o primește dacă-i crapă țeasta felinei invadatoare când el e Dumnezeu Invadatorul? Și, în definitiv, când locuiești în Nordul Îndepărtat, îți incui naibii afumătoria după ce ai pus la afumat pecia de mamut. La fel și planul nostru. După o masă îndestulătoare, pe parcursul căruia am discutat mai mult despre joc decât despre articol, am trecut prin quest-ul principal ca prin brânza pe care Monica a uitat s-o radă peste cartofi, stabilind, citez, „bă, fiecare scrie ce îl taie capul" și „oglinzi, Ciolane, oglinzi!". Ceea ce reprezintă o mică problemă când unul dintre capetele în cauză este al lui Ghinea, iar subiectul are o legătură cât de măruntă cu Morrowind. Atunci pe Ghinea îl taie capul cel mai bine și rareori mai ai loc să te taie și pe tine capul puțin.

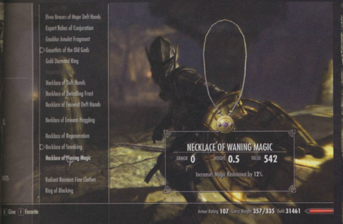
Moș Mesteacăn

Am căutat cu înfrigurare în cele zece pagini ghinesiene ceva de care să mă agăț. Bă, poate omul a ratat ceva. Și a ratat. HA! Nu știu dacă intenționat sau nu, dar nu v-a spus nimic despre mesteceni. Știți ce m-a atras pe mine la Skyrim și era cât p-aci să îmi dea febra hype-ului (dacă n-ar fi existat Fallout 3) și astfel să mă transforme într-un jurnalist model, plin de entuziasm tineresc? Un screenshot cu o pădure de mesteceni. Mesteacănul, dragi cititori, este un arbore superb, care ar atinge perfecțiunea dacă ar fi prun. Sper ca într-un viitor apropiat oamenii de știință români să elimine acest mic inconvenient al mesteacănului și să îl transforme în arborele perfect. Screenshot-ul respectiv m-a făcut să mă simt mic și insignifiant, căci ce este un redactor de jocuri drept ca bradul în fața măreției unei păduri de mesteceni? Drept urmare, am intrat în joc hotărât să vizitez păduricea și să dansez gol (mod-urile cu nuditate au fost printre primele apărute) printre mestecenii bethesdieni. Țin pe această cale să-i mulțumesc lui Alduin, Akatosh să-i dea sănătate și tihnă acolo unde l-am trimis eu ieri, că m-a salvat de călăii imperiali și mi-a oferit ocazia să-mi îndeplinesc visul. Eu fiind desigur, Kiwi Legendaru, un Nord (tot timpul îmi aleg un personaj Nord în Elder Scrolls, cu atât mai mult acum, când tămbălăul are loc în patria mumă) axat pe topoare pentru o mână și... magie. Da, Marius n-a vrut să joace mag și a rămas să experimentez eu acest aspect al fantasy-ului. Plus armură ușoară, chestie care l-a scos din țâțâni pe Ghinea, care a ținut să-mi explice că varegii care asigurau paza și protecția împăraților bizantini aveau armură grea. Dar nu le țâșneau fulgere din fund și bile de foc din mâna stângă, deci adevărul istoric poate să mă pu... îmi plac armurile u re, ce vreți? Alegere pe care am regretat-o puțin mai ziu, căci toate armurile ușoare în afară de Leather și Scaled nu mi-au satisfăcut deloc simțul estetic. În schimb, Ebony Armor (heavy) sau Daedric Armor (tot heavy)... wow... să zicem că Marius nu e singurul cu un fetiș pentru Lydia în Heavy Armor.



Prin foc și sabie

Așadar, cu un toporaș în dreapta și cu o flăcărui aparent inofensivă în stânga, am pornit în căutarea durii de mesteceni. Și a roleplaying-ului din RPG-ul de la Bethesda, Marius fiind foarte ocupat să explorez fără fast-travel și să caște ochii la obiectivele turistice provincia Skyrim. Țineți minte mica analogie de la încе put? Până am reușit să mă plimb la pas printre meste ceni și să admir în liniște fiecare frunzuliță, deja ajun sem șeful magilor și liderul neînfricat al Companionil (echivalentul ghildei luptătorilor din TES-urile preceden te). Mi-a fost și frică să mă apuc de quest-ul principal, nu mă trezesc peste noapte un erou de zece ori mai mare și să-mi nenorocesc și ultima fărâmă de fengșui pegistic. Sincer să fiu, oricât de vanitos aș fi, mi s-a ca acrit de celebritatea atât de ușor câștigată în Skyrim de statutul de minitehnicus fantasy pe care l-am căpă fără pic de efort și/sau compromis. Poți face orice, poț oricine în Skyrim. Ceea ce nu reprezintă o problemă la început, când ai și tu o singură ghildă sub oblăduire mai simți încă om, dar devine una mai spre final când făcut de toate pentru toți și ai căpătat mai multe diplo me, grade și calificări decât dictatorul unei republici naniere. Sau Elena Ceaușescu. Să exemplific. Spre de





sebire de Morrowind și Daggerfall, unde accesul (și avansarea în grad) la anumite ghilde era condiționat de nivelul talentelor relevante pentru respectiva ghildă, în Skyrim doar cerul este limita. Și nici el când faci quest-ul pentru Meridia. Un fighter poate deveni archmage fără să devieze prea mult de la „build-ul" său, un mag poate pune mâna pe șefia ghildei luptătorilor la fel de simplu și așa mai departe. În alte cuvinte, producătorii s-au asigurat că poți experimenta tot ce are jocul lor de oferit încă de la primul playthrough. Chestiune care mă lasă cu sentimente mixte. Pe de-o parte, nu te obligă nimeni să faci tot cu un singur personaj și ești liber să îți impui tu limite, pe de altă parte, cât ai fi tu de jucător-erou, tot ar trebui să te supui anumitor reguli ale universului virtual. Pentru imersiune, naturalețe, numiți-o voi cum vreți. Când mă joc un RPG sandbox, vreau să mă simt o parte a acelei lumi, nu să graviteze totul în jurul meu, jucătorul, cum se întâmplă în Skyrim. Vreau ca alegerile mele să aibă consecințe, consecințe care să se reflecte nu numai în modul în care omor un monstruleț. Degeaba programezi fiecare NPC în parte să mănânce la ore fixe, să meargă la piață, să facă trei copii și să se angajeze la uzină când rămâne fără șomaj, dacă eu simt că totul e acolo pentru a-mi face mie pe plac, dacă totul se învârte în jurul meu.

Questiunea zilei

Ca să scurtez povestea, am observat cu tristețe (mă așteptam ca Bethesda să fi învățat ceva din New Vegas-ul celor de la Obsidian și să tocmească niscaiva oameni care le au cu RPG-ul și cu scrisul) că, pe cât de minunat la partea de explorare, desfrâu vizual (Blackreach și Eldergleam mă bântuie și acum, cred că sunt cele mai mișto locații pe care mi-a fost dat să le văd într-un Elder Scrolls) și sandbox (există câțiva turbați care și-au creat povești absolut demențiale în joc, eu am reușit doar să trăiesc o scurtă viață simplă de tăietor de lemne până m-a mâncat un dragon și am reîncărcat) este Skyrim-ul, pe atât de slăbuț este ca RPG (în sensul tradițional, adică un joc cu alegeri, consecințe reale, dialoguri, personaje interesante și poveste antrenantă). M-a mai iritat lipsa flagrantă a consecințelor alegerilor tale. Pe care am observat-o în prima oră de joc, când am rezolvat un questuleț, din categoria celor de duzină care pot fi găsite cu zecile. Sven, bardul din Riverwood, și un elf pe care n-am reținut cum îl cheamă pentru că elfii din Skyrim mă scot din țâțâni, concurau pentru grațiile unei tinere nordice. L-am ajutat pe Sven, adică i-am înmânat don'șoarei o scrisorică nu prea măgulitoare trimisă, chipurile, de elful iubăreț, iar tânăra domniță a aterizat subit în brațele bardului. Elful dezamăgit în dragoste a aflat de amestecul meu în povestea lor de iubire și cred că a scos limba la mine când nu mă uitam și s-a mai răcorit, căci după aceea a fost foarte deschis la dialog, ba chiar mi-a antrenat Marksmanship-ul fără nicio greață. Mai pot enumera alte câteva asemenea exemple, dar ați prins ideea. Bun, quest-urile sunt liniare, dar măcar te țin în priză. Mmmmmmmnu. Cu mici și rare excepții, sunt previzibile, fără sare și piper și cred că singurul lor scop e să te plimbe dintr-o parte în alta a Skyrim-ului oferindu-ți astfel ocazia să descoperi cât mai multe locații și să-ți clătești ochii cu frumusețile naturale ale provinciei nordice. Questline-urile „ghildelor" au ceva mai mult zvâc, dar sunt grăbite și se termină brusc chiar când devin cu adevărat interesante.

M-am agățat într-un final de Dark Brotherhood (în Oblio era facțiunea cu cel mai meseriaș questline), unde, la capătul unei povestioare cu ceva mai multă vână decât restul, am înfăptuit cel mai epic asasinat cu putință și, scârbit de atâtea înfăptuiri mărețe, am renunțat la questing în favoarea explorării pure. Quest-ul principal mi-a rezervat două, trei surprize plăcute, dar în final nu și-a atins potențialul și, dacă nu m-ar fi trimis la plimbare prin câteva locații care mi-au tăiat respirația, chiar m-aș fi ofticat că mi-am pierdut timpul cu el în loc să îi urmez exemplul lui Marius și să mă bucur de priveliște…

Ia-ți mouse-ul și umblă!

Se pare că vă sunt și eu dator cu o concluzie. Fiindcă mă simt deosebit de pesimist astăzi, mă înspăimântă puțin gândul că majoritatea jucătorilor importanți din Industrie vor lua Skyrim ca un exemplu perfect de RPG în timp ce vor ignora alte capitole unde chiar au ce învăța de la Bethesda. Spre deosebire de Marius, mi-e cam greu să cred că modderii vor reuși să construiască un RPG în stil clasic pe scheletul lui Skyrim. Sau că vom vedea curând ceva de anvergura lui Nehrim. Vor obține, probabil, un joc mai dificil, mai drăguț, cu texturi mai șmechere, poligoane mai multe și khajite goale, dar jocul va rămâne tot un (minunat, ce-i drept) simulator de turism fantasy. Aggroturism, de fapt, că mai dai și cu barda, nu doar cu aparatul de făcut screenshot-uri. Pe de altă parte, acesta este exact trade-mark-ul seriei Elder Scrolls și ar fi trebuit să mă obișnuiesc cu el până acum, iar Skyrim este un adevărat Elder Scrolls. Sfatul meu? Dezactivați busola și markerele și umblați de nebuni, căci credeți-mă, aveți ce vedea în Skyrim...

(cioLAN)

■ **Marius Ghinea & cioLAN**



VERDICT LEVEL

+
- varietatea vizuală
- frumusețea
- epicul grafic
- vastitatea
- explorarea
- modabilitatea

–
- storyline mediocru
- dificultate scăzută
- personaje șterse
- sistem rudimentar de acțiuni și consecințe

PE SCURT:
Indiferent ce aș spune despre Skyrim și orice aș critica la el, marea reușită a acestui joc este că te atrage și te reține în spațiul său fabulos. Îmi face mare, mare plăcere să joc Skyrim. Iar când modificatorii vor face din el un RPG adevărat, îmi va face și mai mare plăcere.

8.5

Gen Action RPG **Producător** Bethesda Game Studios **Distribuitor** Bethesda Game Studios **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** elderscrolls.com

CERINTE MINIME: Procesor Dual Core 2.0 GHz **Memorie** 2GB RAM, **Accelerare 3D** 512 MB VRAM DX 9.0c

ALTERNATIVA GOTHIC 3/ TWO WORLDS
O bună alternativă la Skyrim ar putea fi Gothic 3, cu patch-ul comunității inclus. Sau Two Worlds. LEVEL vi le-a dat pe amândouă, full, alături de revistă, așa că este foarte ușor să încercați și voi alternativa, dacă nu mă credeți.

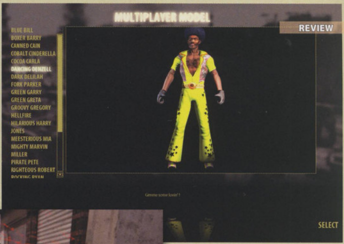
SERIOUS SAM 3 BFE



"Gold School"

Bine ați venit în ultimul meu articol din 201 Așezați-vă confortabil, deschideți gemule-țul sau porniți ventilatorul și nici prin gând să vă treacă să vă atingeți de hârtie înainte de a ter-mina eu ce am de spus. Nu sunt singurul care v-a p vestit despre relația dintre colectivul cel mic redact onal și colectivul cel mare de jivine mătrășite de Sa Stone, dar nu cred că ar strica o mică recapitulare. Doar e ultimul meu articol din 2011, iar ocupațiile favorite ale sapienșilor pe ultima sută de metri sunt coma alcoolică și recapitularea. Iar eu nu pot bea, căci am un articol de încheiat. Așadar, Serious Sam redacția Level. Nu s-au întâlnit foarte des, dar de fie care dată când s-au strâns la o șuetă, a ieșit cu scân-tei. Am participat și eu la vreo două sesiuni de tera-pie de grup (co-op-ul cea mai tare invenție de la auto-map încoace) și vă pot spune cu mâna pe ini-mă că opt ore de Serious Sam cu colegii de redacție bat la cur toate team building-urile și grătarele la care poate asista un mic și neimportant pălmaș la o multinațională în cei patruzeci de ani de anonimat în câmpul muncii. Serious Sam 2 ne-a gâdilat coar-da sensibilă și ne-a blocat degetele pe trăgaci, dar doar The First Encounter ne provoacă zâmbetul ăla tâmp (și avalanșa de cuvinte care îi urmează) pe care îl vom afișa de câte ori ne va întreba cineva care-a fost una dintre cele mai tari trebușoare pe care le-am făcut la comun în redacția Level.





Serios

Câțiva ani (și mai mulți redactori decât ani) mai târziu, mini-colectivul redacțional Level, adică cinci flăcăi (și îl pun la socoteală și pe Caleb, deși săracul nu e redactor full din motive care nu au nicio legătură cu localitatea de baștină a Sfântului Mucenic Sava Gotul) mai serioși decât Sam, dar fără atitudine online și poftă de voluntariat la locul de muncă, s-a trezit față în față cu A Treia Venire a ultrapotentului și megaseriosului Sam. Am chițăit de plăcere când, la insistențele lui Kimo, patru key-uri și-au găsit drum către conturile noastre de Steam. Fiindcă toți colegii mei s-au luat cu alte treburi, am decis că în pauzele de Skyrim voi face nefăcuta și voi butona un titlu Serious Sam singur cuc urmând să-mi dedic o ziulică sau două unui co-op sălbatic alături de colegi înainte să mă apuc de scris.



Să vă spun ce-am observat în single. Revelațiile au început încă din meniu, nici n-am apucat să trag un glonte. Sigur ați observat cum toți, dar absolut toți, jucătorii de FPS-uri se plâng de lipsa opțiunilor (în special grafice) în shooterele moderne (pe PC, desigur), unde producătorii mai bine și-ar tăia o mână decât să te lase pe tine să-ți alegi și altceva în afară de Enthusiast (să te simți jupân când povestești prietenilor că te țin balamalele s-o arzi ca entuziaștii prin DirectX14 cu cvadruplă tesselare de paraxeli ocluzionați), High, Low (bagă, bă, bani în praștia ta, nu vezi că nici pe low nu te ține) și așa mai departe. Ei bine, dacă un developer mai cu nervii la pământ și-ar pune mintea cu comunitatea și i-ar asculta până și pe boții cu un singur post care vând Xanax pe forum, nu cred că ar introduce atâtea opțiuni (în special grafice), câte au scornit cei de la Croteam. Cu rușine recunosc că, după șapte ani de activitate în domeniu, habar n-am ce fac jumătate din setările grafice din Serious Sam 3. Salut dărnicia cu care Croteam ne lasă să pigulim jocul până se va mișca brici pe sistemele noastre atât de diferite. Pe mine m-au cucerit în momentul în care am văzut că există o opțiune pentru a regla FOV-ul. Fiindcă am fost foarte încrezător în "avionul" de la redaxie, am pus totul pe ultra și i-am dat bice. Nu merge așa, taică, doar setările ălea n-au fost puse degeaba. Motorașul grafic nu este foarte bine optimizat, ca să fiu sincer. Arată bine, poate nu la nivelul producțiilor de jdemilioane de dolari din ultimul an, dar m-a surprins cât de chipeș poate fi un shooter în care nu s-au pompat sume astronomice. În schimb, sacadează de-l iau toți dracii, mai ales în co-op (cu mai mult de cinci coechipieri) și până nu-l iei la un tuning finuț (atunci am ajuns să și apreciez, nu doar să fiu entuziasmat că există, abundența de opțiuni grafice), nici că se potolește. Nu l-am testat pe cine știe ce rachetă (am cam puțin RAM, ce-i drept, stăpânirea mi-a repartizat doi giga de ram, și, cu cel adus de acasă am ajuns la trei, ca untermensch-ul tehnologic), dar am înțeles de pe forumuri că are obiceiul să strâmbe din nas și pe PC-uri mai acătării.



Bilanțul trofic

Când am apucat și eu să dau cătănia jos din pot, am simțit instant izul proaspăt de joc vechi. Adică vechiul ăla cu keycard-uri, întrerupătoare, secrete, fără cover, fără viață regenerabilă, fără limită de arme, fără epic, fără cinematic, fără pretenții de realism, doar un om și tunulețul lui credincios. Visceral. În Serious Sam 3, Viscerалul e la el acasă, și e chiar îmbucurător să-l mai vezi și singur din când în când, neînsoțit de frații săi nelipsiți, panaramele ălea de Epic și Cinematic. Sam I AM, indeed. Da, dragi tovarăși și preteni, Cel Mai Iubit Fiu Al









Poporului Nostalgic s-a întors "pintre" noi. Mi-era dor să alerg după muniție/armură/sănătate cu hoardele de bâzdâgânii cătrănite după mine, să-mi joace degetele pe tastatură și mouse pe dulcele ritm al respawn-ului turbat orchestrat de omușorii de la Croteam. Începutul a fost ceva mai suspect, căci a trebuit să-mi plimb pașii printr-un decor urban, scos parcă din războaiele virtuale anti-terorism care ne împânzesc calculatoarele, însoțit de un pistolaș și un baros, dar mai încolo, Sam și-a arătat adevărata față și totul a fost uitat. Satanele specifice lumii de spaime a lui Sam sunt cu toate prezente și îți urează bine ai venit în dulcele stil clasic. Vin în valuri, fac ca toți dracii (de câte ori aud un kamikaze mă pufnește râsul, după care intru în panică) și toate îți vor gâtul. Mai devreme sau mai târziu, îl vor avea, căci Serious Sam 3 poate deveni neiertător atunci când vrea. Mai ales pe nivelurile de dificultate de la Normal în sus. Uitasem că se mai poate și muri în shootere. Armele sunt exact cele pe care te-ai aștepta să le vezi într-un Serious Sam. Tommy Gun-ul a fost înlocuit de o pușcă de asalt, și-a făcut apariția un baros șmecher, iar Sam a căpătat un atac special. Cu mâinile goale, mai mult pentru show, căci pe cât de plăcut ar fi să smulgi ochiul unui Gnaar și să-i dai cu el în cap, nu e prea practic atunci când te înconjoară două-zeci. Fiindcă nu se putea abține, modernismul și-a băgat un pic nasul și acum avem sprint în Serious Sam (foarte util pe hărțile mari), armele trebuiesc reîncărcate și ne putem privi inamicii prin cătare. Mie îmi plac, dar nu vă obligă nimeni să le folosiți. Ba chiar există și un achievment pe care îl primiți dacă terminați jocul fără să folosiți reloading manual, sprint și iron sights (cătarea). A, și iubesc în continuare minigun-ul. Ca să nu mai lungesc prea mult vorba, rețeta masacrului Serios a rămas la fel de apetisantă ca acum zece ani. Mai ales că n-am prea avut de-a face cu multe personaje de anvergura lui Sam în anii care s-au scurs de la The First Encounter.

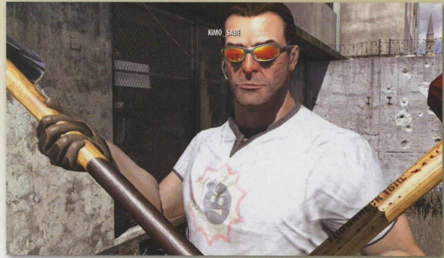
Hora Crucirii

Când single-ul nu vă mai satisface, puteți relua campania în co-op. Care poate fi jucată alături de alți cincisprezece oameni. Atenție, co-op de șaisprezece. Nici în zilele cele bune ale redacției, n-am fost șaisprezece pe tot etajul. Închipuiți-vă ce s-ar fi întâmplat într-o cameră (sau dincolo de ecran) unde șaisprezece inși ușor alcoolizați joacă Serious Sam. Acum puteți afla. Am încins pe Internet un co-op în paisprezece și a fost o nebunie. Până m-au dat afară nu știu din ce cauză. La redacție l-am jucat cu tovarășii Koniec și Caleb. Foarte distractiv, dar Koniec care a devenit între timp un mare finuț pe care violența fără l00t e searbădă, s-a declarat plictisit și ne-a lăsat singuri. Eu îl bănuiesc că ne-a mințit, căci de când a pus mâna pe The Old Republic, rar mai face altceva și a redevenit dependentul de MMO-uri pe care îl știam. N-ai cum să te plictisești de Serious Sam 3 în co-op. Kimo, care urma să fie a patra roată la carul de război cu cinci roți, e șef și are treabă de șef, nu s-a amestecat cu noi. Dar apucasem să îl corup cu câteva zile înainte și, timp de vreo două ore ne-am distrat de minune mitraliind fiare turbate și căutând secrete prin mahalalele Cairo-ului și piramide. El nu s-a plictisit, dar nici nu joacă vreun MMO. De-abia aștept să treacă stress-ul sărbătorilor de iarnă și să se risipească aburii alcoolului, să ne putem strânge din nou cu toții la un Serious Sam 3 în cooperativ. Și când campania nu vă mai satisface, există Survival, mod-ul co-operativ care este însăși esența pură a lui Serious Sam: singură hartă, maximum 16 jucători, "un infinit de infi-turi plus doi" monștri, arme și muniție, supraviețuiți, vă rog. De multiplayer-ul competitiv nu m-am prea atins, ind mult mai interesat de colaborarea frățească întru stârpirea ciracilor lui Mental. Am butonat puțin Death Match (nimic ieșit din comun) și nițel Beast Hunt, un mod interesant în care acumulezi puncte pe măsură ce căsăpești jivine. Cel mai mare scor câștigă. Bun de juca la plictiseală. A, și era să uit. Spuneți-mi ce alte jocuri în afară de Serious Sam 3 mai suportă multiplayer în split screen pentru patru jucători :).

Sam I am!

Trebuie să recunosc că m-a surprins acest Seriou Sam 3. Cred că, inconștient mă așteptam (și mă temeam) la un Sam modernizat, în uniformă, eventual luptând împotriva bioteroriștilor într-un shooter scrip-tat, cinematic, după moda cea nouă. N-a fost așa, cea ce i-a îndemnat pe unii să strâmbe din nas pe motiv că omușorii de la Croteam se tem de inovație. E adevărat, nu prea există inovație în Serious Sam 3, un shooter ca urmează exact aceleași principii ca ale "bunicului" său din 2001. Dar se întâmplă să iubesc rețeta și, sincer, în cazul lui Serious Sam, mă pot lipsi de "inovație" cât tim nu-mi sunt vârâte pe gât două sequel-uri identice pe a Și costă 30 de euro, adică jumătate dintr-un shooter AAA care poate fi terminat în șapte ore.

■ cioLA



VERDICT LEVEL

+
- modul co-op
- măcel ca-n 2000
- old school
- muzica
- un miliard de opțiuni

−
- se cam poticnește la început
- engine slab optimizat, noroc cu miliardul de opțiuni de la Bune

PE SCURT:
Un joc serios pentru oameni serioși. Serios!

8.5

Gen FPS **Producător** Croteam **Distribuitor** Devolver Digital
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** www.serioussam.com

CERINTE MINIME:
Procesor Dual Core 2 GHz **Memorie** 3 GB **Video** 512 MB, Shader Model 3.0

ALTERNATIVA LEFT 4 DEAD 2
Killing zombies is so much fun!



Decizii, decizii...

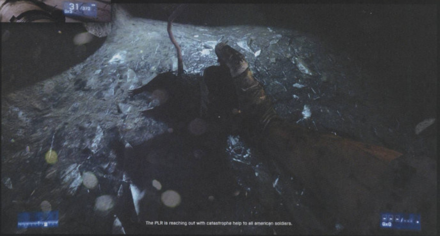
BATTLEFIELD 3

Legenda Battlefield s-a născut pe PC, însă o parte dintre iterațiile sale nu au ajuns niciodată pe platforma care a consacrat-o. Am jucat în draci primele titluri ale seriei, într-o perioadă în care Unreal Tournamentîncă mă ținea în corzi, și m-am atașat pe loc de eroii bezmetici care au însuflețit campaniile solo din Bad Company și Bad Company 2. Din nefericire, Bad Company a fost lansat doar pentru Xbox 360 și PS3, iar fanii hardcore sau cei care nu își imaginau existența seriei pe alte platforme, s-au simțit trădați. Abia cu Bad Company 2 au reușit cei de la EA și DICE să-și spele păcatele, oferind un sequel de zile mari care continuă să reziste în topurile multor amatori de pac-pac strategic online. Cu toate acestea, Bad Company 1 & 2 nu au fost considerați urmași de dreptai jocului care a inventat sistemul de joc bazat pe perk-uri și modificări, onoarea revenind îndelung așteptatului Battlefield 3, cu dificila misiune de a detrona seria Modern Warfare de pe piedestalul pe care îl ocupă în ultima vreme doar datorită numelui. Pentru că este suficient să scrie Call of Duty pe cutie și jocul se va vinde, de la sine, în zeci de milioane de exemplare.Dar este Battlefield 3mai breaz? Și dacă da, cu ce?

Battlefield 3, filmul

Înainte de a începe, trebuie să-mi fac cunoscută aversiunea față de cele mai noi filme interactive din seria Call of Duty, rețeta Activision fiind urmată, în mod paradoxal, de către tot mai mulți publisheri dornici să se umple peste noapte de bani. Iar asta pentru că undeva, cineva a decis că gamerul trebuie să fie o maimuță care nu are voie să gândească dincolo de reacțiile la câțiva stimuli pentru a îndeplini o serie de sarcini, intitulate misiuni. Din ce în ce mai mult, totul pare să se rezume la o cursă contra-cronometru în care jucătorul este hărțuit



în mod constant, de la început până la final, fără a-i da opțiunea să aleagă singur metodele sau măcar să-i fie creată iluzia că acesteaexistă. M-am apucat să joc campania din Modern Warfare 3 înainte să pun mâna pe Battlefield 3, dar nici până azi nu am terminat-o și nici nu cred că am s-o fac vreodată. Prin natura lui, jocul este peste măsură de agresiv tocmai cu jucătorul, de parcă acesta ar trebui epuizat, nicidecum distrat.Tocmai asta încearcă campania din Battlefield 3 să evite, cu toate că respectă, în mare, aceeași rețetă.

Jocul este împărțit în două secțiuni mari și late: campania solo și pachetul multiplayer. Campania solo nu mai este un simplu tutorial care să ne introducă ușor pe câmpul de luptă din multiplayer, așa cum se întâmpla odinioară, iar eu am sperat la o combinație inedită între campania distractivă din Bad Company 2 și elementele care au făcut din serie un etalon din punct de vedere al pac-pacului online.Dar asta nu s-a întâmplat.

Campania solo din Battlefield 3 nu poate fi descrisă altfel decât ca un material propagandistic și este, în cel mai bun caz, una mediocră din punct de vedere narativ. Mecanica de joc și modul de desfășurare a evenimentelor par desprinse din cele mai noi jocuri Call of Duty, cu mici diferențe:suntem puși în situația de a asculta și trăi povestea segentului Blackburn, pe măsură ce este interogat de către serviciile secrete americane care încearcă să împiedice un dement să arunce planeta în aer,iarpe măsură ce interogatoriulevoluează, treaba ta este să trăiești flashback-urile lui Blackburn, precum și ale altor personaje care s-au intersectat cu planurile teroristului de serviciu la un moment dat.

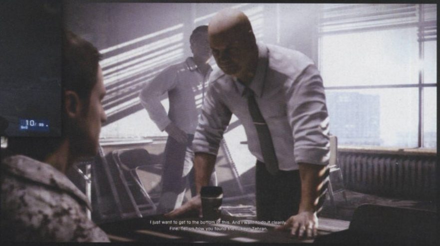


Din păcate, firul narativ nu este unul provocator, cu toate că misiunile sunt suficient de variate, acesta fiind redus la o serie de intermezzo-uri cinematice lipsite de vlagă, ce nu reușesc să producă nicio urmă de atașament emoțional față de eroul principal. Din nou, campania solo poate fi privită ca un tutorial, acoperind cam tot ceea cetrebuie să știi pentru a supraviețui pe câmpul de bătălie online. Și totuși, reușește să impresioneze pe alocuri, mai ales atunci când îți face cunoștință cu spații deschise de joc, presărate cu obstacole ce-ți dau șansa de a flanca foarte des. Însă la fel de ușor poți fi nimerit de oriunde de către un inamic tenace, în situația în care AI-ul coechipierilor tăi este net inferior. De fapt, camarazii din Battlefield 3 sunt mai buni la mâzgălit ziduri, decât la tras cu arma în dușmanii patriei, dar nu asta m-a enervat mai mult, ci faptul că nu mă pot îndepărta la nici zece pași de ei fără să fiu avertizat că am părăsit zona dedicată misiunii, urmând să mor ca din senin dacă nu mă întorc la ei. Păi bine, măi frățică, era chiar atât de greu să delimitezi zona cu câte un crater sau niscaiva ziduri prăbușite? În fine...



The good, the bad, and the beautiful

Din fericire, pe lângă campania solo mai există și un foarte bine implementat mod de joc co-op, gândit pentru maximum patru jucători. Hărțile au o oarecare legătură cu campania solo, însă nu putem vorbi despre vreo poveste, deoarece totul ține de atingerea unor obiective și atât. Dacă în tot acest timp deblocăm și niscaiva arme bune de folosit în multi, cu atât mai bine.În







co-op, treaba jucătorilor este să țină piept unui anumit număr de valuri de inamici, care atacă din diverse direcțiifolosind un arsenal variatce poate include chiar și tancuri. Există însă și misiuni în care ai rol de escortă, curățând calea unui convoi de la bordul unui elicopter, chestie care mi-a dezvăluit că pilotatul nu este tocmai o treabă ușoară. Credeți-mă, joaca în co-op este cât se poate de recomandată ca mod de îmbunătățirte a performanțelor pentru adevăratul caft online, mai ales dacă ai alături de tine trei prieteni sau cunoscuți.Singur sau chiar în doi, misiunile pot deveni o corvoadă.

Însă adevăratul motiv pentru care ar trebui să achiziționăm Battlefield 3 este componenta sa multiplayer. La acest capitol, jocul își întrece de departe mai toți competitorii, oferind, ca întotdeauna, ceva diferit față de jocurile francizei cu care concurează mai nou în mod direct - Call of Duty. Battlefield 3 este mai strategic, mai puțin alert și se bazează mai puțin pe recompense imediate.



Versiunea pentru PC este de recomandat, deoarece oferă suport pentru maximum 64 de jucători. Singura chestie pe care nu reușesc s-o înghit, ba chiar mi-a distrus adesea experiența de joc este așa-zisul BattleLog - o interfață de tip web, accesibilă din browser-ul preferat, unde sunt stocate toate statisticile și detaliile legate de progresul tău. Așadar, ceea ce eram obișnuiți să accesăm direct din joc, ne este disponibil acum prin intermediul unei unelte suplimentare. Și nu ar fi nimic dacă sistemul nu ar fi greoi și plin de bug-uri, încât am ajuns să-l consider mai mult o piedică decât un avantaj. Hărți care refuză să se încarce, deconectări inexplicabile și diverse erori ciudate, sunt chestii cu care nu eram obișnuit în Battlefield până acum și sper să se rezolve cât mai repede.

Modurile de joc nu sunt noi pentru un jucător obișnuit cu Bad Company 2. Avem Conquest - în care echipele se bat pentru controlul unor anumite puncte de pe hartă (steaguri), Conquest Assault – în care echipa atacatoare încearcă să cucerească, într-o anumită ordine, toate steagurile apărătorilor, Squad Deathmatch – în care patru echipe luptă pentru supremație pe principiul "care omoară mai mulți câștigă" și Rush – un mod de joc introdus pentru prima dată în Bad Company, ce se desfășoară într-un mod simplu: una dintre echipe protejează o serie de obiective, în timp ce cealaltă le atacă, iar imediat ce o pereche de obiective (stații M-COM) a fost cucerită, apărătorii se retrag ca să protejeze următoarea pereche. Modurile Team Deathmatch și Deathmatch nu mai au nevoie de nicio prezentare.

Hărțile sunt destul de întinse și, la fel ca în Bad Company 2, grație opțiunii de a te materializa pe hartă alături de un coechipier,nu ești nevoit să parcurgi distanțe lungi per pedes până la un obiectiv. Iar pentru că vorbim despre un joc Battlefield, nu este de mirare că vehiculele din BF3 joacă un rol foarte important pe câmpul de luptă, îmbogățind substanțial experiența de joc. O bună parte dintre ele, în speță cele terestre, sunt ușor de manevrat, doar pentru controlul eficace al elicoperelor și avioanelor fiind necesară o perioadă de acomodare mai lungă. Pe scurt, până să căpătați experiență în acest sens, să nu vă mirați dacă veți îngropa o droaie de zburătoare.

Însă înainte de a pătrunde în luptă ești nevoit să-ți alegi una dintre cele patru clase disponibile în meniul de opțiuni, fiecare cu opțiuni de personalizare foarte variate. Te poți specializa într-un anumit domeniu, cum ar fi rezistența la explozii, fuga și multe altele. Din nou, clasa Medic și Engineer s-au dovedit a fi preferatele mele, iar pentru acestea am obținut cele mai multe perk-uri și am deblocat cele mai multe accesorii.





Atenție însă atunci când alegeți să echipați arma principală cu un element nou, pentru că s-ar putea să nu mai fiți la fel de eficienți, dar mai presus de toate, alegeți de la bun inceput o specializare și axați-vă pe ea, deoarece Battlefield 3 este un joc de echipă, iar fiecare membru al acesteia trebuie să ocupe un rol bine determinat și cât mai util scopului final pentru ca ea sa funcționeze așa cum trebuie.Găsesc meciurile din Battlefield 3 mai provocatoare decât cele din Modern Warfare 2 sau 3. Scopul este mult mai clar, iar jucătorul mult mai dornic să îl atingă, chiar dacă pentru asta trebuie să lupte o jumătate de oră pe ceas. În plus, unlock-urile vin întotdeauna în urma unei acțiuni precise și ajungi să îți dorești din ce în ce mai multe recompense pe măsură ce evoluezi, fapt ce crează un anumit grad de dependență. Iar asta nu este rău în cazul unui astfel de joc.

Mulțumim, Frostbite 2

Din punct de vedere vizual, Battlefield 3 este mult peste ceea ce poate oferi orice alt FPS la ora actuală. Poate doar Serious Sam 3 să-l întreacă... Rulează decent pe o placă video GeForce8800GTX și 2 GB RAM, dar numai cu un GeFroce 560 Ti am reușit să-l apreciez la adevărata lui valoare. Engine-ul Frostbite 2 permite distrugerea unei bune părți din mediul de joc, oferind posibilități tactice multiple în multiplayer, unde șansele să te trezești sub un morman de moloz, în urma exloziei unei grenade bine plasate, sunt foarte mari. Puține sunt locurile în care ești cu adevărat în siguranță... Texturile, dar mai ales iluminarea, sunt adesea fenomenale. Sunetul, la rândul lui, se ridică la înălțimea așteptărilor, oferind o experiență explozivă neașteptat de imersivă, chiar excelând în compania unui sistem audio 7.1.



Așadar, luat strict ca multiplayer,Battlefield 3 este un FPS excelent, în ciuda problemelor pe care le are și a deciziilor proaste cestau la baza lor. Campania solo nu ține mai mult de 5 ore, dar dacă te-ai săturat să crăpi pe bandă rulantă pe serverele din Call of Duty, ia o pauză și intră pe cele din Battlefield 3. Cu siguranță, vei recompensat cu vârf și îndesat.Ba chiar vei găsi timp să admiri și peisajul.

■ KiMO



VERDICT LEVEL

+
- Grafica
- Sunetul
- Multiplayer-ul

−
- Campanie solo mediocră
- Battle'Fuckin'Log

PE SCURT:
O experiență multiplayer de neegalat, dar subminată de un sistem de matchmaking defectuos și stresant. Campania solo este cel mult una mediocră.

8

Gen FPS **Producător** DICE **Distribuitor** EA **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE battlefield.com

CERINTE MINIME:
Procesor Core 2 Duo 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA BAD COMPANY 2: VIETNAM
Are o aromă aparte, este foarte ușor de abordat și doldora de recompense. În plus, nu avem nevoie de BattleLog pentru a ne bucura de el.



Prinţese de salvat. Vă combinaţi?

Prin 2008 salivam abundent la un trailer care-mi aducea aminte de bătrânul şi bunul Lost Vikings, transpus într-o grafică modernă, spectaculoasă, cu ecouri de basm zis de bunici la gura sobei. Action-puzzle-ul Trine. Anul următor mi-a arătat însă altceva decât aşteptam. Nu-ncape vorbă, grafica strălucea, sunetul s-a dovedit peste măsură de încântător, dar partea de puzzle, mult mai subţire decât sperasem şi ritmul luptelor presărate nu întotdeauna inspirat au lăsat loc unei mici dezamăgiri.

E bine totuşi că Frozenbyte şi-a păstrat încrederea în ideea lor şi a continuat să lucreze la un sequel, într-o lume în care până şi unele jocuri adorate de public îşi văd echipa desfiinţată pe fondul vânzărilor sub aşteptări. Aşadar, ce mai încoace şi-ncolo, Trine 2 să fie, cu trei eroi diferiţi uniţi în acelaşi suflet de către trila magică, un regat la ananghie şi o prinţesă nespus de frumoasă terorizată aparent de „geamăna ei malefică".


Am mamuțit


Ițele poveștii se complică

Cei trei care-au trecut testul

Mi se pare puțin probabil să mă adresez acum cuiva care n-a auzit măcar de Trine, măcar pentru faptul că l-am dat cu revista în septembrie 2010. Într-o combinație de acțiune, explorare, platforming și puzzle pe fond high fantasy drăgălaș, chiar ușurel naiv, ineditul vine din cele trei personaje unite de obiectul magic care dă și numele jocului, între care butonacul poate comuta după voie și nevoie de-a lungul nivelurilor. Grăsunul în conservă cu scut e numai bun pentru aplatizat dihănii deaproape și treaba murdară care impune forță, pe când agila hoață se cațără cu ușurință în cotloane inaccesibile celorlalți și scapă de la distanță de orice amenințare. Magul, mai pașnic și gânditor din fire, levitează obiecte și creează din neant cutiuțe și traverse de felurite mărimi, numai bune pentru escaladarea obstacolelor și rezolvarea puzzle-urilor de navigare care permit avansarea în poveste.


Nostalgie după Vikingii Pierduți

În Trine 2, nu s-a schimbat nimic în privința personajelor ca atare, însă arborii lor de abilități, în care deblochezi noutăți investind puncte câștigate cu sârg, adunând pentru fiecare câte 50 de sticluțe magice, au fost regândiți pentru o formulă mai utilă, echilibrată și mai ales potrivită nivelurilor încântătoare pe care producătorii le-au pregătit și de această dată.

Ce-i drept, chiar dacă nu prea ai cum să termini întreg jocul folosind un singur personaj, iar utilitatea fiecăruia s-a extins în mai multe situații decât înainte, magicianul fură în continuare show-ul în mai toate scenele unde lupta nu e foarte intensă. Asta fiindcă se poate descotorosi de inamici levitându-i în țepușe și aruncându-i în prăpăstii fără fund, iar pentru puzzle-uri este cel mai versatil, mulțumită obiectelor pe care le poate aduce în lume și folosi, alături de elementele deja existente. De fapt, a devenit preferatul meu dintr-un motiv destul de simplu. Ca regulă, nu poți levita obiectele pe care te sui direct cu magicianul. Ei bine, dacă te sui indirect, adică faci două cutiuțe mici una peste alta și te cocoți pe cea de sus, nu te mai împiedică nimic s-o levitezi pe cea de jos. De unde magicianul nostru poate pur și simplu să zboare prin niveluri, cu puțină îndemânare și pricepere din partea jucătorului. Evident, asta-ți permite să treci peste multe puzzle-uri opționale, pe care le-ai fi făcut ca să poți ajunge la sticluțe suplimentare de experiență în graba de a mai debloca o abilitate nouă și multă vreme nu mi-a fost pe de-a-ntregul clar dacă treaba-i o scăpare care-ți oferă un semi-triș sau pur și simplu așa ar trebui să se întâmple. Din fericire, am dat până la urmă și de puzzle-urile fără altă soluție - mai dificile chiar și cu magul zburător și imposibile (cred) pentru alte personaje.


O Garrett, where art thou?

De la Portal-Voievod citire

Dacă la ultima întâlnire cu trila reproșam puzzle-urile mult prea simple și previzibile, sequel-ul a reparat în mare parte nemulțimirile de genul ăsta, prin implementarea net superioară a elementelor de fizică și noile dileme cu rezolvări ingenioase, care implică apa, focul, aburul, vântul și alte energii de-a dreptul naturale - numai bune pentru un fantasy cu înclinație clară către steampunk. De exemplu, pentru a ajunge undeva sus, trebuie să duci cumva apă către o plântuță care se dovedește vrejul de fasole al lui Jack, crescând în câteva secunde până la nori. Pentru a face asta, faci apeducte din bușteni, tragi de frunze, schimbi echilibrul unor seg-



Obligatoriul Cthulhu local


Și limba-i pod se așternu!

mente punând pe ele cutii și în multe alte feluri. Focul, pe lângă apucăturile lui de mare distrugător, poate fi folosit să încălzești fiertura din cazane, de unde nu întârzie să apară bule de aer supradimensionate, pe care le poți folosi ca ascensoare. Frozenbyte nu s-a sfiit să plece urechea spre Valve, de unde a învățat tainele introducerii portalurilor în jocuri. Așa se face că Trine 2 vine cu niște cupluri de portaluri ce pot fi plimbate, cu ajutorul unor manete, pe mai multe axe de libertate și folosite fie pentru a călători direct, fie pentru a aduce obiecte și fenomene acolo unde ar trebui să le fie locul pentru ca trioul nostru vese să poată continua nestingherit aventurile.


Gândind cu portaluri


Asta pățesc trolii!


Umm, cred că-mi iau jucăriile și plec

De fapt, ce m-a făcut să realizez Trine 2 este că nu ar trebui să mai caut vikingi acolo unde nici nu s-a intenționat vreodată să apară. Ce-avem în față nu este genul de puzzler cu soluții stricte, la limită, ci unul în care ești îmbiat să jonglezi cu personaje, elemente și abilități pentru a găsi cât mai multe rezolvări ale aceleiași probleme, într-un festival creator destins și plin de farmec. Oarecum pe trendul de joc mai relaxat și liber în fruntea căruia stă momentan, fără doar și poate, Minecraft, indie-ul a (re)deschis apetitul jucătorilor și a influențat opțiunile multor producători de jocuri în ultima vreme.

Între joc și jucărie

Cine s-a spetit cu puzzle-uri o bună bucată din cariera de gamer este obișnuit, probabil, cu designul destul de rigid, adesea obtuz și nu tocmai logic sau intuitiv c re-a bântuit multe titluri, precum Simon the Sorcerer sau Discworld. Pe de altă parte, jocuri ca Braid sau Wor of Goo ne-au dat noi dimensiuni ale Mario și Bridge Builder, într-un decor relaxat, dar foarte inteligent și provocator. Mai sunt și titluri ca Limbo, excesiv de casu al, însă unde eșecul e taxat prin sucombare imediată. Interesant este că Trine 2 reușește să adune o mulțime de astfel de arome, fără a se identifica niciodată compl cu vreuna. Este un joc amorf atât în aspectul lui de puz le, cât și în privința luptei sau a platforming-ului. Totul făcut cu un echilibru voit între precis și ambiguu, sufici ent cât să nu pară stângaci însă fără a putea imprima în memoria mecanică și afectivă a butonacului ceva care să fie doar al lui - poate cu excepția reflexului de a tras cutii pe ecran cu vrăjitorul. De fapt, designul permisiv, moartea eroilor fără un preț exagerat (checkpoint-urile apar în abundență) și flexibilitatea puzzle-urilor nasc mai degrabă situații memorabile date de sistemul fizic, care face uneori planurile să decurgă total neașteptat ș construiește mici amintiri care probabil vor persista ma





Piei drace!



Căutând-o pe Voodoo Lady

mult decât cele despre ceea ce se întâmplă intenționat și mereu în același fel. În modul cooperativ, adesea uiți să mai progresezi în poveste, fiindcă e o reală plăcere doar să de joci cu obiectele presărate prin niveluri, să-ți fentezi partenerul trimițându-l la o moarte caraghioasă sau să faci întreceri de cățărat.

Din fericire, bucuria de a experimenta Trine 2 alături de prieteni se extinde acum și online, rezolvând unul dintre cele mai mari reproșuri tehnice pe care le-am avut la adresa predecesorului. Nimic sofisticat, pur și simplu progresul gazdei în joc determină abilitățile disponibile pentru cele trei personaje, iar modurile de joc sunt cel clasic din primul Trine și unul nou, în care fiecare își poate alege orice personaj independent de ceilalți, rezultând mai mulți magi, luptători sau hoțomane de culori diferite zburdând în același peisaj. Noutatea e interesantă, dar țin să remarc că, în modul clasic, e caraghios cum ajungi la un fel de ceartă pe „jucărie" (a se citi personaj), întocmai ca la grădiniță.

Viitorul sună Trine

Ați dedus deja că Frozenbyte se țin de șotii interesante și pleacă urechea la dorințele fanilor, iar felul în care au rezolvat multe neajunsuri cu Trine 2 este de-a dreptul impresionant. Până și grafica, foarte bună și în cazul predecesorului, a fost rafinată cromatic și sub aspectul centrelor de interes. Astfel că, deși în continuare este pestriță și destul de încărcată, nu mai are efectul obositor care bântuia de la un punct încolo primul Trine. Un efect de neclaritate colo, un DoF dincolo, bașca niscai decolorare selectivă extrem de subtilă și un peisaj care în predecesor ar fi ucis retina cu detalii tăioase precum o lamă de katană (ce-i prea mult strică) devine acum o pură delectare pentru ochi.

N-o fi bietul Trine 2 un joc perfect și nici nu-mi pare că s-ar fi lămurit producătorii încă perfect ce vor cu adevărat de la concept, dar pașii se îndreaptă într-o direcție bună și asta mă face cu atât mai mult să aștept cu sufletul la gură Trin3. Până una-alta, merită să vă tratați cu un joc relaxant, ieftin și numai bun de încălzit sufletul în vremea anotimpului geros.

■ **Caleb**



VERDICT LEVEL

+
- grafică superbă, cu design vizual îmbunătățit
- puzzle-uri nu foarte grele, dar cu rezolvări ingenioase și plăcute
- multiplayer foarte distractiv, local și chiar online

–
- povestea tot nu iese cu nimic în evidență
- judecat pe componente separate, nu este extraordinar
- formula de gameplay, încă destul de amorfă; cred că cifra trei îi va purta noroc, luptele cu boși puteau fi mai interesante

PE SCURT:
Dacă în privința primului Trine aș fi putut avea rezerve în a-l recomanda universal, continuarea a reușit să umple suficiente goluri și să pună pe ecran destule îmbunătățiri pentru a-l face unul dintre titlurile de neratat din 2011.

9

Gen Action/Puzzle **Producător** Frozenbyte **Distribuitor** Frozenbyte
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** trine2.com
CERINTE MINIME: **Procesor** Dual Core 2 GHz **Memorie** 1 GB **Video** Radeon HD2400 / GF7600 Shader Model 3.0

ALTERNATIVA PORTAL 2
Continuarea unuia dintre cele mai inovatoare jocuri din istorie ne-a adus, pe lângă palpitanta campanie solo, un mod cooperativ absolut delicios, pe care nu aveți nicio scuză dacă îl treceți cu vederea.

PS3 X360 PC



Scoate tancul din garaj că trebuie să mergem la cumpărături

SAINTS ROW® THE THIRD

Fără să pot să vă dau un motiv clar, niciodată nu mi-au plăcut jocurile de genul Grand Theft Auto. Pur și simplu nu m-au atras. Mă plictiseau crâncen și mi se păreau complet lipsite de realism. Știu bine că jocurile pe calculator nu au nici în clin, nici în mânecă cu realismul și că în niciun caz nu poți cere așa ceva de la un joc cu gangsteri. Dar cum unora nu le place tocănița de cartofi, fără să poată spune de ce, mie nu-mi plac jocurile din seria GTA.

Apoi au fost lansate jocurile din seria Saints Row care, indiferent ce ar spune lumea, se bazează pe același mod de joc. Dar o fac cu totul și cu totul altfel. Unde GTA se voia a fi serios și se încrâncena să-ți dea un sentiment de mafioso american până în măduva oaselor, Saints Row o face just for the lolz. Totul este atât de stupid, cretin și amuzant, încât nu poți să spui că un asemenea joc nu îți place.

Ce mai facem praf?

După ce în primele două jocuri gașca Sfinților a făcut zob orașul Stilwater și aceștia au devenit vedete internaționale, jucând în reclame japoneze pentru tot felul de cretinătăți (Huge in Japan), acum este momentul să spargă avioane în Steelport. Însă acolo sunt deja pe felie alte trei găști de bandiți care nu privesc deloc cu ochi buni sosirea sfinților și îi cam iau la măciuleală. Ce face orice gangster care se respectă și căruia inclusiv polițaii îi cer autograf? Se suie într-un tanc, elicopter sau chiar controlează rachete ghidate cu care îi face praf în doi timpi și trei mișcări.

Pentru cei care nu știu nimic despre seria Saints Row, vă spun de pe acum că jocul nu se ia deloc în serios. Nu încercați să corelați ce se întâmplă în joc cu ceea ce







se întâmplă în viața de zi cu zi, căci nu aveți cum. Trebuie să te cobori la nivelul lor pentru a putea simți cu adevărat distracția. Şi sigur o vei face din primele momente ale jocului. Căci nu poți să nu zâmbeşti când te urmăreşte un elicopter în care e un polițai care urlă la tine prin megafon să te dai jos de pe seiful zburător şi să semnezi un autograf pentru fetița lui.

Aşadar sfinții s-au mutat în Steelport, unde trebuie să îşi facă un nume şi în lumea interlopă, nu doar în cea a showbiz-ului. Aşa că încet-încet se pun pe treabă şi încep să sape la temelia bandelor competitive. Cumpără proprietăți în oraş ce le aduc din ce în ce mai mult venit, elimină orice înseamnă competiție la nivel stradal, asasinează şefi şi aleargă goi pe stradă. Jocul te recompensează pentru orice faci. Te recompensează doar dacă joci, aşa că în mod constant îți vei găsi ceva de făcut. Chiar dacă doar te plimbi cu maşina de la un obiectiv la altul, vei avea grijă să o faci pe contrasens, încercând să mergi cât mai mult timp fără să faci un accident. Sau dimpotrivă, să faci cât mai multe.

Pentru orice mic lucru pe care îl faci, câştigi respect. Acest respect este echivalentul experienței şi cu ajutorul lui vei creşte în nivel. Fiecare nou nivel îți deschide noi posibilități de a îmbunătăți abilitățile personajului şi ale partenerilor în crimă. Nu mă apuc să le enumăr acum, căci sunt multe, dar câteva ce merită menționate (şi achiziționate cât mai rapid) sunt posibilitatea de a-ți primi vehiculele la cerere în orice zonă a oraşului ai fi, regenerarea sănătății sau creşterea eficacității cu arma favorită. Sau să nu iei fall damage, transformându-te într-un adevărat Spiderman. Însă nu este suficient doar să creşti în nivel pentru a pune mâna pe aceste upgrade-uri. Trebuie să munceşti din greu pentru a face banul gros cu care îți vei câştiga aceste abilități.



Aşa că te apuci de misiuni, fie că sunt legate de poveste, sau misiuni pe care ți le dă nea Gigi la colțul străzii. Desigur, fiecare dintre ele va fi diferită de cea de dinainte. Căci jocul nu poate fi deloc caracterizat ca repetitiv. Absolut deloc. Iar acesta este avantajul unui joc ce nu se ia în serios. Poate face ce vrea căci nu este ținut în loc de realism. Aşa ajungi de exemplu într-o lume foarte asemănătoare cu cea din Tron. Primul şi ultimul spoiler.

După cum vă spuneam, jocul nu se ia deloc în serios, iar asta veți vedea din clipa în care veți primi misiuni în care trebuie să vă suiți într-un tanc şi să provocați cât mai multe distrugeri prin oraş sau în care participați la o emisiune televizată în care omorâți oameni îmbrăcați în mascote şi trebuie să ieşiți cu viață dintr-o grămadă de capcane cretine.

Din nefericire, nu chiar totul este roz. Oraşul nu este atât de populat pe cât ați vrea, iar AI-ul nu este unul dintre cele mai deştepte din câte am văzut. Să te ferească sfântul să opreşti maşina în mijlocul drumului căci vei crea cel mai mare ambuteiaj din istorie. De foarte multe ori se întâmplă ca inamicii să alerge într-un perete sau să se blocheze într-un stâlp care nu avea ce să caute acolo. Dar treci repede peste asemenea probleme, căci deşi sunt majore, parcă adaugă şi ele un pic de farmec atmosferei suprarealiste din oraş. Nu este ajutat nici de un engine grafic prea strălucit, lucrurile nefiind nici pe departe la fel de frumoase ca în jocurile prezentului şi totuşi nu te loveşte prea tare în retină.

Dar lucrurile bune compensează din plin lipsurile, iar jocul este clar unul dintre cele care nu trebuie să lipsească din panoplia unui jucător.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- plin de umor
- super varietate de misiuni
- hohote de râs garantate

–
- cam urâțel
- AI cam retardat

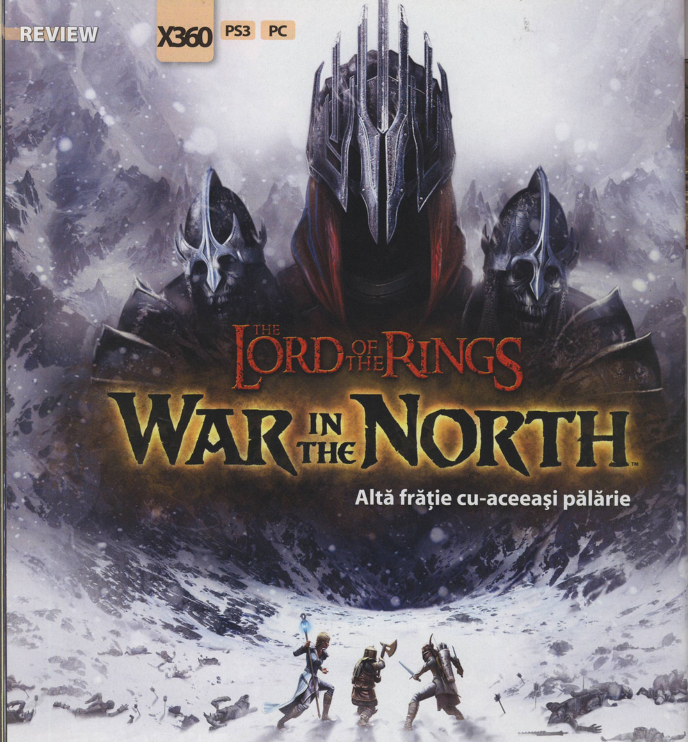
PE SCURT: Clar trebuie pus mâna pe el. Nu-l scăpa!

8

Gen Action **Producător** Volition **Distribuitor** THQ
Ofertant TNT Games **ON-LINE** www.saintsrow.com

ALTERNATIVA JUST CAUSE 2
Doar aşa pentru că. Sandbox. Open world. Cascadorii.

X360 PS3 PC



The Lord of the Rings: War in the North

Altă frăţie cu-aceeaşi pălărie

A trecut cam multişor de când nu m-am mai încăierat cu orcii lui Sauron. Parcă mi se făcuse dor de un dezmăţ fantasy ca în zilele bune ale trilogiei LOTR, când piaţa gemea de jocuri inspirate din opera tătucii Tolkien. Tocmai când mă pregăteam să şterg de praf PS2-ul şi să încing un LotR: The Two Towers, din pământ, din iarbă verde, a răsărit The Lord of the Rings: War in the North, a cărui prezenţă târzie pe piaţă nu mi-am explicat-o decât atunci când am vizionat în premieră pe apartament trailer-ul pentru The Hobbit (în regia aceluiaşi Peter Jackson). A-ha, Warner Brothers au un nou film de promovat, e momentul propice să mai trimită o şleahtă de eroi să-l întrebe pe Sauron de ce-are ochiul atât de mare. Ca fapt divers, la anul se pare că va exista şi un LEGO: The Lord of the Rings. Să reînceapă beţia inelului!

Deochiul lui Sauron

Pentru nu a repovesti trilogia lui Tolkien pentru a ţ-şpea oară, The Lord of the Rings: War in the North, o producţie Snowblind (părinţii lui Baldur's Gate: Dark Alliance şi Champions of Norrath, două action-uri foarte simpatice pentru PS2), ne momeşte cu o poveste nouă, care se desfăşoară în paralel cu aventurile Frăţiei. Cum VIP-urile Pământului de Mijloc au chestii mult mai importante de făcut şi apar doar ca guest stars, frăiele poveştii sunt puse în mâna a trei iluştri necunoscuţi: dwarf-ul Farin, ranger-ul Eradan şi elfiţa vrăjitoare Andriel. Alături de ei, căci avem de-a face cu un three-some fantasy în care coechipierii sunt controlaţi ori de către alţi doi jucători sau sunt lăsaţi în grija AI-ului dacă









n-aveți prieteni pasionați de subiect, pornim pe urmele unui locotenent de-al lui Sauron care se ocupă cu diverse blestemății în Nord. De-acolo și War in the North, în caz că nu v-ați dat seama singuri. Sincer să fiu, nu i-am reținut numele de botez, chiar dacă e genul de personaj care moare ultimul și ar trebui să aibă un nume diabolic și ușor de ținut minte, dar știu cum arată și unde stă. Și asta mi-e de-ajuns. Bine, ca să duc sinceritatea până la capăt, încep să uit cam toată povestea pe măsură ce înaintez în review. La început, fiindcă am luat ceva mai în serios RPG-ul din action-RPG, am urmărit povestioara și am citit toate dialogurile, dar, după câteva ore de co-op cu tovarășul Caleb, am ajuns la concluzia că jocului nu i-ar fi stricat ceva mai puțin dialog și mai multă diversitate a măcelului. După care m-am bucurat că n-a trebuit să-l joc de unul singur.

Frăția Măcelului

N-am insistat prea mult asupra poveștii, căci după vreo oră de joc devine evident că măcelul este principala atracție la War in the North. Fanaticii universului se vor bucura ca niște copii când îl vor întâlni pe Gimli sau pe Frodo sau pe feciorelnica Arwen sau cine știe ce personaj din The Hobbit (vă las vouă plăcerea să-i descoperiți), iar aceștia le vor servi lore pe pâine într-un dialog care nu influențează cu nimic bunul mers al poveștii (practic aveți replicile care o împing înainte și cele de genul „povestește-mi despre..."). Restul probabil vor ajunge la aceeași concluzie ca mine: lasă vorba, hai cu orcul. Hmm, cred că am întinerit de când lucrez la LEVEL, am ajuns să mă plâng de prea mult dialog într-un joc...



Așadar, frăția măcelului, să nu uit de unde am pornit. Pentru început, nu vă prea recomand să-l jucați în single. Eu l-am încercat puțin și, dacă nu existau două suflete miloase (Koniec și Caleb) care, pe rând, s-au oferit să exploreze Pământul de Mijloc în split-screen cu mine, ați fi văzut o notă cu cel puțin un punct mai mică. Așa, alături de un amic, jocul devine chiar plăcut, față de „suportabil doar pe perioade scurte", cum se întâmplă în single. Fără să ai pe cineva alături, cu care să faci un plan de bătaie a troll-ului și să împarți loot-ul, sarcinile marțiale, bucuria descoperirii unei platoșe EPICE, replici deștepte și un sandwich cu salam săsesc, ți se cam ia repede de încăierările cu ciracii lui Sauron. Câteva peisaje impunătoare, loot-ul (mai divers decât mă așteptam), elementele de RPG (mmmmm... level-up) și unii boși chiar interesanți mai elimină din monotonie, dar nu mă văd jucându-l șapte ore încontinuu de unul singur. Probabil câteva combo-uri în plus și inamici mai diversificați sau poate o poveste mai cu zvâc ar fi rezolvat parțial problema single playerului. Așa, îl recomand doar amatorilor de co-op, celor cu foarte mulți bani sau celor care îl găsesc la o reducere de cel puțin 60%.

■ cioLAN



VERDICT LEVEL

\+ modul co-op

\- repetitiv

PE SCURT:

Îl recomand doar amatorilor de co-op, celor cu foarte mulți bani sau vânătorilor de oferte, doar dacă îl găsesc la o reducere de cel puțin 60%.

7

Gen Action/RPG **Producător** Snowblind Studios **Distribuitor** Warner Bros
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.warinthenorth.com

ALTERNATIVA:

THE LORD OF THE RINGS:THE RETURN OF THE KING

V-aș fi sugerat The Two Towers, pe care îl consider cel mai bun action plasat în universul imaginat de Tolkien, dar nu l-a portat nimeni pe PC și poate e prea last-gen pentru cei care agreează consolele. The Return of the King e aproape la fel de bun și a apărut și pe PC. Încercați-l dacă n-ați făcut-o deja.

Gata? S-a zis cu WoW-ul?

Când auzi de jocuri făcute de BioWare, nu poți să nu ai o mică strângere de inimă. Au fost niște super meseriași și ne-au înfrumusețat tinerețile cu jocuri bestiale precum Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars Knights of the Old Republic, Jade Empire și chiar Dragon's Age. Primul Dragon's Age. Dar apoi au fost acaparați de hrăpăreața corporație Electronic Arts. Pentru care de la o vreme încoace nu contează cum și cu cine preacurvește, bani să iasă. Așa că RPG-urile de super calitate, pentru care erau cei de la BioWare recunoscuți de o lume întreagă, au devenit un melanj suspect de hack&slash, FPS și RPG ce numai bine nu dă în fața celor care vor o experiență rpgistică adevărată. În engleză există un termen foarte potrivit pentru această nouă valență a jocurilor BioWare, *dumbed down*, adică au fost făcute în așa fel încât să le înțeleagă tot prostul. Vă dați seama cu cât scepticism am privit anunțul legat de Star Wars The Old Republic. Dar și cu câtă speranță. Dă Doamne să se nască sith-ul care să-i taie beregata monstrului numit World of Warcraft.

Poate mi-ați observat tendința de a privi fiecare MMO ce iese ca ucigașul de WoW. Păi cineva trebuie să-i curme suferințele, mai ales acum când Kung-Fu Panda și-a băgat și el coada în universul Warcraft. Nu pot să nu recunosc totuși că WoW este cel mai bun MMO de pe piață, cel puțin momentan. Să vedem ce poate să facă Star Wars.

Următoarele rânduri sunt scrise după ce am jucat în două sesiuni de beta și în perioada de prelansare a jocului, așa că nu mi-am format o părere finală asupra jocului. Vă voi mai lovi cu un review după ce voi apuca să mă ocup și de end level content, deoarece acum doar sunt în goana disperată către nivelul maxim.

Cinci coada șoricelului? S-o crezi tu!

Tare am impresia că cei de la BioWare și-au dat doctoratul cu acest joc. Altfel nu am cum să-mi explic magnitudinea la care se ridică totul. Mai mult ca sigur că s-a vrut să fie un fel de „uite Blizzard, așa se face un MMORPG".

După cum am spus mai sus, BioWare este o companie care s-a specializat pe RPG-uri. Super RPG-uri în trecut, super pentru fetițe acum. Nu s-au prostit, ci doar s-au prostituat pentru the mighty dollah. Căci treabă bună pot face. Iar The Old Republic ne arată chiar acest lucru.

Toți cei care au avut un contact oricât de minor cu un MMO își aduc aminte cu groază de quest-urile ce îi trimit să culeagă zece coada șoricelului, să omoare zece capre negre și să găsească zece artefacte îngropate sub nisipurile cancerigene ale cine știe cărui deșert. Niciunul dintre jocurile MMO de până acum nu a fost în stare să facă experiența level-up-ului una chiar plăcută, legată coerent de o poveste. Iată că cei de la BioWare au făcut imposibilul. Pentru fiecare dintre cele opt clase ale jocului (hai patru, dar vă spun mai încolo de ce) există câte o poveste fluentă ce te ține în priză de la nivelul 1 la nivelul 50. Sper să te țină așa până la 50 de fapt, căci eu am ajuns doar la 27 momentan. Nu a fost niciun moment în care să faci ceva complet aleator pentru a umple gaura de experiență ca să crești în nivel. Totul se face cursiv, pe o linie narativă extraordinară și plină de quest-uri secundare la fel de inteligente și interesante.

Jocul în sine este o extraordinară experiență single player. Pot spune cu mâna pe inimă că este cel mai bun RPG al prezentului. O singură clasă are mult mai multe ore de joc decât orice alt RPG actual. Mi-a luat o săptămână să termin Skyrim-ul și, zic eu, 90% din quest-urile sale secundare. Aș putea să îl iau de la capăt și să îl joc cu o altă clasă, dar povestea și quest-urile sunt aceleași. În Star Wars The Old Republic îți ia mult mai mult de o săptămână să ajungi la nivel maxim și asta doar cu o clasă. Dar poveștile sunt opt. Dacă nu te grăbești să ajungi la nivel maxim, sunt convins că te poți juca patru luni pe puțin, crescând fiecare clasă în parte fără ca nimic să se repete. Și asta doar ca experiență single player. Ce alt RPG al momentului se poate lăuda cu așa ceva?

Vă tot spun ba patru, ba opt clase. Să vă și explic de ce. Atât cei care joacă de partea imperiului, cât și cei care luptă de partea republicii pot alege între patru clase. Să luăm ca exemplu un Sith Inquisitor și un Jedi Consular. Se

STAR WARS
THE
OLD REPUBLIC



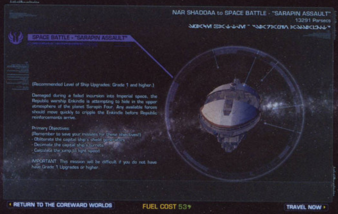




cheamă diferit, au povești diferite, arată diferit, au abilități cu nume și animații diferite, dar sunt de fapt aceeași clasă. Abilitățile, deși se numesc și arată diferit, fac același lucru, iar sistemul de talente este identic. La fel restul de șase clase, care sunt de fapt trei.

Cu toate că numărul de clase pare destul de mic, doar patru opțiuni, nu disperați. La fel ca și în World of Warcraft sau Rift, fiecare dintre aceste clase poate face diferite chestii în funcție de stilul de joc pe care doriți să îl adoptați. Odată ajunși la nivelul 10, suntem nevoiți să alegem între două specializări mari și late. Voi lua ca exemplu clasa cu care am început eu să joc, Sith Inquisitor. Pentru cei care au văzut Star Wars, și nu cred că sunt mulți care nu l-au văzut, împăratul avea această specializare. Odată ajuns la nivelul 10, inquisitorul poate alege două căi mari și late. Poate alege între Sorcerer și Assassin. Stilurile de joc sunt complet diferite. Sorcerer are la rândul său trei moduri pe care se poate axa. Poate alege calea Corruption (healer), cel pe care se bazează întreaga echipă să fie ținută în viață, poate alege Lightning, cu care să facă ultra mega damage prin fulgere în stânga și-n dreapta, sau Madness, care este tot o specializare de damage, dar care se bazează pe drains și doturi. Adică un fel de warlock affliction, care te umple de damage over time effects și care te omoară în timp.

Cea de-a doua mare specializare aleasă la nivelul 10, asasinul, este exact ceea ce pare. Echivalentul unui rogue, asasinul este un maestru al dual blade-urilor și al stealth-ului. Nu se mai bazează pe vrăji pentru a-ți rupe capul, ci



pe atât de spectaculoasele săbii laser. Una dintre cele trei specializări disponibile asasinului este cea de tanc, care, din nou, nu are nevoie de explicații.

La fel ca în Rift, fiecare clasă poate fi healer sau tanc, dar spre deosebire de Rift, nu poate fi și una și alta în același timp. BioWare a lăsat să se înțeleagă că, odată făcută alegerea la nivelul 10, nu mai există cale de întoarcere. Nu știu cât de deșteaptă este această alegere, căci nimic nu este mai frumos decât varietatea unei clase. Mai ales când așa ceva este posibil. Păcat că momentan BioWare ne-a răpit această posibilitate.

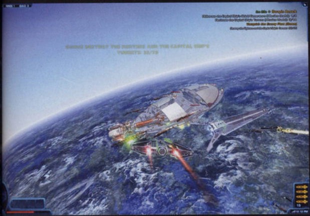
Fiecare dintre aceste specializări are, evident, farmecul și utilitatea sa. Din nefericire pentru noi, BioWare, în mândria sa, a ales să nu învețe din experiența altora și a construit jocul prea mult ca un single player. Astfel că momentan nu este disponibil un sistem de dual spec, ceea ce limitează enorm modul de joc. Mai ales că toate zonele de leveling sunt întesate de zone eroice în care este neapărată nevoie să te grupezi cu alți indivizi pentru a atinge obiectivele. Având în vedere că fiecare clasă poate juca rol de tank sau healer, aceste mini-instanțe ar fi mult mai ușoare dacă lumea ar putea să schimbe între specializări odată ce intră într-un grup pentru ca fiecare să aibă un rol clar delimitat.

Cu toate acestea, foarte multă lume a ales să crească în nivel ca tank sau healer și asta doar pentru că ai la dispoziție companioni ce îndeplinesc rolul de healer sau dps în locul tău. Tot la nivelul 10, fiecare clasă primește primul companion. Acesta este diferit în funcție de clasa pe care o joci și se completează extraordinar cu tine. Este o unealtă de neprețuit, mai ales dacă specializarea pe care ai ales-o nu este una pură de dps. Cel de-al doilea îl primești în jur de nivelul 16, atunci când primești și propria ta navă spațială. Da, ai navă și chiar poți participa la lupte în spațiu!



La muncă!

Alegerea de a ține companionul cu tine este cu două tăișuri. Da, te ajută enorm în luptă, dar ținându-l lângă tine, pierzi bani și puncte de profesie. Pentru că, spre deosebire de restul MMO-urilor, acum nu mai ești tu cel care se ocupă de profesiile alese, ci companionii pe care îi ai în subordine. Odată ce ți-ai ales cele două profe-





și de gathering și pe cea de crafting, tu nu mai faci nimic pentru a le crește. Vei trimite companionii în diferite misiuni disponibile în fereastra de crafting, iar ei îți vor aduce materiale necesare producerii de obiecte sau îți vor produce direct obiectele dorite. Bineînțeles, în cazul în care companionii tăi sunt plecați în misiuni, vei putea culege tu materialele necesare de pe jos în timp ce faci level-up, dar nu vei putea produce ceva dacă sunt plecați la muncă în Spania. Va trebui să îi retragi din misiune, dar nici asta nu este o opțiune prea la îndemână, căci misiunile durează mult. Mai ales când ai ajuns la nivel mare. Am auzit că o misiune de nivel mare poate dura și până la opt ore. Momentan, cele mai lungi misiuni cu care m-am întâlnit sunt de cincizeci de minute. Interesant este că misiunile pot fi și mătrășite de companioni și nimic nu este mai plăcut decât ca, după o așteptare de o oră, companionul să se întoarcă cu coada între picioare. Cu atât mai mult cu cât misiunile te costă bani.

Un exemplu de profesii sunt cele alese de mine. Am ales ca profesia de crafting să fie Cybertech, iar cele două de gathering să fie Scavenging și Slicing. Cybertech-ul îmi permite să produc diferite moduri de îmbunătățire a armurii și armelor, echipament de purtat în urechi (nu râde, rapandulă!), upgrade-uri pentru nave și roboți și la un moment dat chiar vehicule. Evident, pentru a face așa ceva, am nevoie de metale ce se obțin prin scavenging și de module de augmentare ce se obțin din slicing. Așa că cei doi companioni pe care îi am momentan în subordine sunt constant în deplasare, deoarece nu am nevoie de ajutorul lor pentru a crește în nivel, căci specializarea mea este un dps ce poate să-și dea un mini heal când este nevoie.

Ce am descoperit este că slicing-ul e una dintre modalitățile cele mai bune de a face bănet în joc. Căci ai nevoie de tone de bani pentru a te descurca cum trebuie. Slicing-ul este profesia hackerilor și, pe lângă augmentările după care poți trimite companionii, îi mai poți trimite și să fure bani de prin calculatoarele galaxiei. Pe lângă bani, dacă au/ai noroc, mai pot fura diferite rețete pentru cybertech sau rețete pentru misiuni epice, cu rezultate mult mai bune, pentru restul profesiilor. Rețete pe care evident le vinzi celorlalți jucători pe tone de credite. Prin comparație, dentistul cu care joc eu în paralel și are alte profesii este sărac lipit pământului, fără bani de mount sau reparații, iar eu stau cu fundul pe o tonă de credite, asta după ce mi-am cumpărat și mie și lui mount. Așa că mare atenție ce profesii alegeți la început căci vă pot băga în groapă cu datoriile sau vă pot transforma în adevărați Rockefelleri. Bineînțeles că trebuie să vă orientați după ce profesii vă ajută ca și clasă, căci degeaba faci bănet dacă nu îți poți produce nimic din chestiile bind on pickup ce îți trebuie.

Se vede că BioWare știe cum să facă un super RPG single player. Rețineți sin-









gle player, căci deocamdată ca MMO nu sunt prea impresionat.

Mândria celor de la BioWare i-a oprit să împrumute multe dintre elementele ce fac WoW-ul să fie cel mai jucat MMORPG al momentului. Multe dintre lucrurile pe care Blizzard le-a învățat din experiență ar fi fost extraordinare dacă erau împrumutate și de Star Wars. Lucruri ca dual spec, cross server battlegrounds sau un sistem de looking for group bine pus la punct ar fi făcut miracole cu acest joc. Dar BioWare, lipsit de experiența masivă a Blizzard-ului, a ales să nu o facă. Mare greșeală.

Prima mare problemă legată de inflexibilitatea celor de la BioWare a fost legată de UI-ul lor de doi lei. UI sau User Interface este tot ceea ce vezi pe ecran. Bare cu abilități, minimap, interfața cu portretele celor din grup... Totul este blocat, la nimic nu se poate umbla, iar scara la care sunt toate pe ecran e mult prea mare. Plus de asta, nu permit (încă) folosirea addon-urilor pentru a ușura munca ta. Un exemplu pe care ar fi trebuit să îl ia în calcul a fost cel al Rift-ului, unde puteai face ce voiai cu interfața jocului. Dar exemplul este prost, căci Rift a fost făcut de o echipă formată din spuma cea vestită a producătorilor de MMO-uri, iar ei știau clar ce dorește jucătorul în materie de funcționalitate. Sper ca și BioWare să se trezească în curând și să rezolve aceste probleme care stau în calea progresului.

PVP-ul, bată-l vina

Dacă ați citit câteva dintre review-urile mele despre MMORPG-uri, știți că mare parte din farmecul lor pentru mine stă în pvp. De aceea, înainte de lansarea jocului, am urmărit cu sufletul la gură forumurile oficiale și neoficiale ale jocului după cea mai mică fărâmă de informație despre cum va fi componenta pvp. Așa am dat peste niște oameni deștepți foc care au inițiat o mișcare bestială. Cele mai performante ghilde de pvp din WoW, Warhammer, Age of Conan și altele s-au vorbit și au ajuns la hotărârea de a migra în masă în The Old Republic în mod organizat. S-au ales niște servere pe care toți să pornească de la început și, cea mai deșteaptă chestie, să se împartă echitabil de o parte și de cealaltă a frontului pentru a nu exista discrepanțe mari între numărul jucătorilor din imperiu și cel al republicanilor. Mai ales că nu există cross server battlegrounds.

Așa au luat naștere adevăratele servere de pvp. Care sunt suprapopulate și cu cozi imense de peste o oră pentru a putea intra în joc. Și asta în perioada de acces timpuriu a celor cu precomenzi, înainte ca jocul să fie lansat cu adevărat. Că tot am menționat de precomenzi, nu pot să nu amintesc faptul că Electronic Arts tot Electronic Arts rămâne, și anume ahtiată după bani. Este primul joc la







care am văzut ca precomanda să coste mai mult decât jocul în sine. De obicei, orice precomandă costă mai puțin, pentru a te atrage să îl cumperi. Dar nu la EA. Profitând de hype și de numele Star Wars, EA a mai cerut cinci euro, pe care un milion de proști i-au plătit cu multă plăcere pentru câteva zile de acces timpuriu.

Și dacă tot vorbim despre PVP, să vedem în ce constă el și ce se poate obține de pe urma sa. Pvp-ul este o sursă incredibilă de bănet și de experiență. Ca să nu mai vorbim de distracție. Am fost foarte surprins să descopăr că pot face leveling mult mai ușor din pvp, deoarece xp-ul luat dintr-un câmp de luptă este mult mai bun ca cel din pve. De asemenea, banii pe care îi primești sunt cu găleata, iar dacă te afli vreodată în pană de bani, tot ce trebuie să faci este să te înscrii la o partidă de măciuceală.

Nici moneda specifică obținută în câmpurile de luptă nu este de neglijat, deoarece se obține tare ușor, iar prețurile pentru echipamente sunt mici, mici, mici. Până să îmi dau seama, am ajuns la maximul de medalii cu care mi-am cumpărat aproape întreg setul epic pentru nivelul 40, ceea ce nu este deloc rău. Rău a fost că am făcut atât de mult pvp și am căpătat atât de multă experiență încât am devenit prea mare pentru zona de leveling în care mă aflam, încât nu mai luam pic de xp din pve. Așa că am pierdut timp prețios făcând doar questul principal pentru a putea trece cât mai repede pe planeta următoare. Mare grijă cu raportul dintre pvp și pve, deoarece s-ar putea să se întoarcă împotriva ta. Mai ales că jocul este axat pe poveste și nu poți sări peste o zonă.

Momentan, în joc există doar trei câmpuri de luptă . Dar hai să le spun pe numele lor adevărate, zone de luptă. Alderaan Civil War, The Voidstar și Huttball. Fiecare este interesant și fiecare are farmecul lui. Cel mai jucat, pentru cei de partea imperiului, este Huttball. Spun cel mai jucat de imperiu, pentru că se poate juca și între echipe din aceeași facțiune, iar serverul o fi el echilibrat, dar tot nu este fifty fifty. Așa că Huttball toată ziua. Huttball este un fel de fotbal american unde lumea se strofoacă să ia mingea din centru, să alerge pe tot felul de platforme de unde răbufnește foc când te aștepți mai puțin, să ocolească gropile pline de acid, să dea pasă cui trebuie și să ajungă în terenul țintă advers. Sau dacă nu are mingea, să-i scoată ochii atacantului advers și să îi șterpelească mingea dintre degetele carbonizate.

Alderaan Civil War are loc la suprafața planetei Alderaan, unde imperiul și republica se luptă pentru a controla trei turele ce fac praf navele ce se bat pe orbita planetei. Iar Voidstar, de departe favoritul meu, este zona de luptă unde te bați pe o stație orbitală neutră să ajungi la un computer de pe care să furi niște date. Imperiul și republica vor ataca și apăra pe rând, iar cine reușește la sfârșitul celor două runde să aibă timpul cel mai bun va câștiga meciul.

Sper din toată inima ca și după ce ajung level maxim jocul să mă țină în priză și să nu mă facă să mă întorc la WoW după două luni. Ar fi păcat, căci are mare potențial. Curând, voi scrie al doilea articol despre impresiile ele după ce voi încerca și end game content-ul. Să ne auzim sănătoși!

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- un MMORPG cu poveste!!!
- săbii laser
- e maaare

–
- deloc maleabil din punctul de vedere al funcționalității
- nu a învățat din greșelile altora

PE SCURT:
Mă abțin de la o concluzie până când nu apuc să văd ce se întâmplă și la nivelul maxim. Poate voi ține un jurnal.

8

Gen MMORPG **Producător** BioWare **Distribuitor** Electronic Arts
ON-LINE www.swtor.com
CERINTE MINIME: **Procesor** AMD/Intel Dual Core **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 256MB VRAM, Shader 3.0

ALTERNATIVA WORLD OF WARCRAFT
Nu vă mai spun nimic despre WoW. Nu mai vreau.





Pe o stâncă neagră, într-un vechi castel

După blocuri

MINECRAFT

Nu am avut Lego când eram mic. Cred că am mai povestit asta. Dar avea un vecin și bun prieten de-al meu și, ca să nu lungesc treaba, mă jucam foarte des cu cele trei lăzi imense de Lego pe care le avea. Apoi a apărut un joc care multiplica jocul cu Lego. De un infinit de ori.

Auzisem de Minecraft prima oară cândva în vara lui 2009, când apăruseră primele versiuni. Internetul se umpluse de poze cu tot felul de structuri pătrățoase mai mult sau mai puțin obscene, dar nimic interesant. Whatever. Dacă derulăm până prin septembrie 2010, ajungem într-un moment în care Minecraft trecea încet-încet în media prin diverse mențiuni, iar după câteva numere din Penny Arcade dedicate jocului, am decis să îl încerc și eu să văd despre ce e vorba. Câteva luni mai târziu, am reușit să mă opresc.

Site-ul era căzut și stelele se aliniaseră perfect, prin urmare, pentru weekendul respectiv, downloadul era gratuit. Așa că m-am jucat.

Primele cărămizi

Jocul era încă în alfa pe atunci, dar trecuse recent la un sistem nou de generare a hărților. Hărțile sunt acum, în esență, infinite. Sunt încărcate în memorie doar bucățile de teren active, iar cele inactive sunt puse deoparte. Pe măsură ce jucătorul explorează lumea, sunt generate secțiuni noi, astfel încât fiecare nouă hartă creată este unică.

Știam despre o singură chestie crucială: noaptea apar monștrii. Așa că primul lucru pe care l-am făcut a fost să mă fac alpinist și să mă cocoț pe cel mai înalt munte, deasupra norilor paralelipipedici și să construiesc o casă din pământ. Tocmai ce apunea soarele când terminam acoperișul și m-am zidit înăuntru. Așa că am stat pe întuneric ascultând hoardele de zombii de afară și așteptând să-i aud murind odată cu răsăritul. Și... cam atât. Mi s-a părut drăguț și atâta tot. Asta până la finalul weekendului.

Am decis să citesc puțin despre joc pe internet și, înainte să se termine weekendul gratuit, am descoperit partea de crafting. Imediat am început să dau cu pumnul în copaci, să transform lemnul în scânduri, scândurile în bețe, iar bețele în unelte. Și aici începe distracția.

După două ore, căsuța de pământ a devenit una de piatră cu geamuri făcute din sticla obținută din arderea nisipului, garduri de jur împrejur, torțe pentru iluminare, tablouri pe pereți și un șemineu să fie ca acasă, nu alta. În grădină am plantat niște grâu și așa am ajuns să nu mai stau speriat într-o căsuță pe întuneric noaptea. Exact ca în capitolul din Insula misterioasă în care eroii resping asediul monștrilor asupra fortăreței lor.



Un mic sat pe malul mării


Conan, ce e bun în viață?


Fermă în construcție

Mein Kraft

E greu să rezumi Minecraft. Pentru mine, cel puțin, fiecare hartă nouă e un fel de proiect. Mă uit în împrejurimi și văd ce se poate face. O dată am construit un sat într-o vale cu poarta la o arcadă naturală imensă. În alte zile mă trezesc că vreau să joc Nomad, așa că încep o hartă pe modul Hardcore (o singură viață) și dificultatea cea mai mare și aleg o direcție în care să merg, adăpostindu-mă noaptea și continuând ziua. Până mor, evident.

Altă dată am construit un far pe o peninsulă într-un golf, am continuat cu o tavernă pe mal și... lucrurile au scăpat un pic de sub control, culminând cu o fortăreață într-un vârf de munte cu suprafața de câteva sute de metri pătrați...

În ultima vreme, însă, joc pe serverul lui Locke, unde încercăm să construim orașe (el) și structuri megalomaniacale (eu), cum ar fi piramida a cărei caracteristică importantă este de a fi mai mare decât a lui CioLAN.

Cam asta e Minecraft. Un joc pe care îl poți începe de oricâte ori vrei având o experiență diferită de fiecare dată și câte o duzină de chestii de povestit oricui are răbdare să te asculte, dar nu o să vă plictisesc cu asta acum...

Pe parcursul ultimului an am asistat la dezvoltarea jocului și pot spune că a fost foarte interesant să am vizibilitate asupra întregului proces creativ și evolutiv. Harta a fost separată în biomuri (deșerturi, oceane, păduri, câmpii, munți). Au fost adăugate tot mai multe obiecte din crafting, jocul ajungând, în cele din urmă, la data lansării mai aproape de un RPG decât de un sandbox.


E ok...poți intra. Nu te mănâncă nimeni.

Rutina

Mă trezesc dimineața când apare soarele la orizont și mă plimb prin împrejurimi să mă înviorez și să culeg rămășițele monștrilor uciși de lumina pură a soarelui. Culeg grâul care s-a copt, iau ouăle din țarcul găinilor, mulg vacile, hrănesc câinii și îmi fac un mic dejun copios. Apoi mă pregătesc să merg la lucru. Iau la mine mâncare, niște lemn, uneltele, armura, sabia, arcul cu săgeți și cobor în mină. Omor niște păianjeni pe drum și încep să prospectez. Până la prânz, am cules o grămadă de cărbune, niște fier, aur și două-trei diamante.

Mă întorc în casă și le las în lăzi pentru mai târziu. Uitându-mă în beci, văd lumina mov a portalului care mă duce în Nether: dimensiunea paralelă plină de monștri și lavă în care îmi adun ingredientele pentru poțiuni.

Dar altă dată. Niște Endermen au reușit cumva să intre în spatele zidului. Îi omor și decid că am nevoie de o ușă pe care să nu o mai pot uita deschisă. Cu ajutorul unui mineral numit redstone și al puținelor cunoștințe de circuite logice pe care le mai am din facultate, construiesc un sistem automat de uși. Cam atât pentru azi. Mâine îmi fac vrăji pe toate armele și armurile de diamant, mă urc în trenul (construit cu tot cu șine de către mine) către ruinele fortăreței pe care am găsit-o câțiva kilometri mai încolo. O să intru în portalul pe care l-am reparat și o să încerc să omor Enderdragonul.

Cu drag, Dohvakin.


Arhitectul

Inginerie

Un procentaj foarte mare din joc a fost realizat de o singură persoană. Idolul comunității de fani indie, un domn suedez pe numele său Notch sau, pe numele său mai oficial, Markus Persson. Cândva după primele zece milioane de euro făcute vânzând un joc încă în alfa, dar în situație mult mai bună decât unele versiuni finale de jocuri A, Notch și-a deschis propriul studio de jocuri: Mojang Specifications, care deja lucrează la următorul titlu. Întreg jocul e scris în Java și, uitându-mă peste codul sursă, nu am văzut nimic ieșit din comun. Roata exista deja de mult. Dar a trebuit să vină cineva să spună „Hai s-o facem rotundă.". Apoi a transformat asta într-o afacere de milioane de euro. Deci, doamnelor și domnilor, se poate.

Acum... majoritatea criticilor la adresa jocului sunt concentrate asupra graficii retro care, într-adevăr, poate fi un pic deranjantă. Dar exact pentru asta există opțiunea de schimbare a texturii cu una de rezoluție mai înaltă. Sunetele... îmi plăceau cele din beta mai mult decât cele actuale, sincer să fiu. Ușile nu mai sună a uși... muzica, însă, e atmosferică și foarte bine realizată de artistul cunoscut sub numele de C418.

Aș putea vorbi despre Minecraft toată ziua, dar adevărul pur e că cea mai bună modalitate de a-ți forma o opinie despre el este să-l joci. Și-l recomand din tot sufletul.

■ **Paul Policarp**

VERDICT LEVEL

\+
- libertatea creativă
- elementele de RPG
- LEGO!

\-
- lipsa unui tutorial
- grafica

PE SCURT:
Un sandbox ideal pentru copiii de toate vârstele, dar mai ales pentru cei cărora le e rușine să fie văzuți cu jucării pentru că au 20+ ani.

8

Gen Sandbox RPG **Producător** Mojang Specifications **Distribuitor** Mojang Specifications **Ofertant** www.minecraft.net **ON-LINE** www.minecraft.net

CERINTE MINIME:
Procesor 2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** Merge și cu on-board

ALTERNATIVA TERRARIA
Un MMO 2D bazat pe aceleași principii de excavare și construire ca și Minecraft.

Peste dealuri şi câmpii



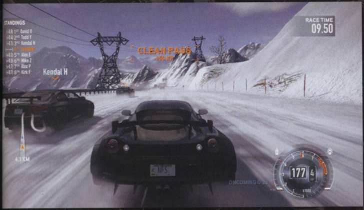
Acum câţiva ani, Electronic Arts era cunoscută ca Evil Empire. Modul în care acapara şi distrugea micile studiouri şi politica sa expansiv imperialistă i-au distrus imaginea într-un mod fenomenal. Apoi au venit poveştile horror despre cum sunt munciţi angajaţii ca nişte sclavi, cu peste 100 de ore de muncă pe săptămână, şapte zile din şapte. Şi asta nu doar în perioadele de dinaintea lansării cine ştie cărui mare joc, ci tot timpul. Se lucra la ei pe bandă rulantă. Fără a li se plăti ore suplimentare, evident. Cine a auzit de aşa ceva?! Apoi au început procesele şi Electronic Arts a trebuit să plătească cu milioanele angajaţilor nemulţumiţi, vreo 15 milioane ici, vreo 15 colo şi aşa a început să îşi dea seama că poate ar fi mai bine să îşi trateze mai uman angajaţii. Dar politica de expansiune nu s-a modificat. La un moment dat, după ce au închis studiouri peste studiouri şi au băgat pumnu-n gura producătorilor asimilaţi, distrugând IP-uri bestiale prin politica lor de doi lei, nimeni nu mai voia să aibă de-a face cu ei. Aşa că iar au stat ei un pic pe gânduri şi au zis că poate mai bine profită de munca altora fără să încerce să le arate cum se face de fapt.

Această schimbare de atitudine l-a făcut pe John D. Carmack, creierul din spatele lui id Software, să spună prin 2008 că EA nu mai este The Evil Empire şi că acum chiar se poate lucra cu ei. Ergo Doom i-a avut ca distribuitori pe nimeni alţii decât cei de la EA. Dar gurile rele spun că imperialiştii nu se pot dezbăra de obiceiurile sclavagiste şi au început iar să pună biciul pe negri.

Fuga-fuguţa

Un exemplu bun pentru munca-n zadar depusă de ansamblul EA este Need for Speed The Run, un joc la care au muncit ca proştii o grămadă de oameni pentru a mulţumi un consiliu director care vrea produse pe piaţă în fiecare lună.

Conceptul din spatele acestui joc aduce o gură de aer proaspăt în seria NFS, scoţându-ne un pic din mediul artificial în care am fost plasaţi pentru atâta amar de vreme. The Run este ceea ce îi spune şi numele, o cursă rapidă contra timp ce se întinde pe cele trei mii de mile dintre San Francisco şi New York. Două sute de competitori pornesc în acelaşi timp din San Francisco, iar cel care ajunge primul în oraşul mărului pădureţ va intra în posesia unui premiu măreţ de 25 de milioane de dolari. Tu





ești un super meseriaș în ale volanului, dar care s-a pus rău cu niște mafioți ce vor să-i ia glanda. Singura ta șansă este să câștigi cursa pentru ca ei să te ierte.

Ceea ce sună foarte bine în teorie nu este chiar atât de plăcut în practică, pentru că cele trei mii de mile le faci în doar două ore de joc, lungite la extrem de ecrane de încărcare terifiant de lungi. Mai ales că trebuie să treci prin trei asemenea ecrane de încărcare până să ajungi pe asfalt. Frustrant mai ales când multe dintre aceste curse nu durează decât două-trei minute, cam la fel de mult ca și ecranele de încărcare de dinainte și de după cursă.

Un lucru pe care Black Box l-a nimerit la marele fix sunt traseele. Acestea te plimbă prin cele mai impresionante peisaje pe care America le are pe drumul dintre cele două orașe, iar producătorii se laudă că străzile pe care ne dăm sunt chiar făcute la ochi după ceea ce ai vedea dacă te-ai plimba prin Yosemite sau pe Coasta de Est. Totul arată foarte frumos, grafic jocul fiind o capodoperă. Dar cum doar grafica nu face jocul, elemente ca AI-ul, modul de control al mașinii sau ciudatul sistem de reset pus la dispoziție de producători duc jocul de râpă. De mult nu am mai avut în față un joc cu mașini care să aibă un mod de control al mașinii atât de defectuos. Indiferent de mașina pe care o conduci, se va comporta pe stradă mai rău ca o căruță. Volanul este cel mai mare dușman al tău în acest joc, căci parcă tot timpul luptă împotriva ta. Mai ales că îi și ia o fracțiune de secundă să



răspundă la ceea ce vrei tu. Și nu înțeleg de ce. Chiar deloc. Foarte des te vei trezi pe autostrăzi, în mijlocul unui trafic greu. Cum ei merg cu 20 la oră, iar tu cu 300, te vei afla într-un slalom constant, mai ales dacă mergi pe contrasens pentru a crește boost-ul ce te scoate de multe ori din rahat. Aici fiecare fracțiune de secundă contează, așa că această întârziere în timpul de răspuns al mașinii te omoară. Atât fizic, cât și psihic. La asta mai contribuie și AI-ul extraordinar de cretin, căci parcă fiecare participant la trafic are boală pe tine și, în loc să se dea la o parte din fața unui nebun care circulă cu 300 la oră, se bagă în față doar ca să-i facă în ciudă. De multe ori vezi tot felul de accidente stupide pe șosea, fără ca tu să ai nimic de-a face cu ele. Camioane care se răstoarnă, cretini care intră în cei din fața lor fără motiv... sau poate este o calitate, să fie foarte aproape de realitate. Da, sigur asta e.



Și mai frustrant este momentul în care îți sare poliția la gât, căci indiferent ce mașină ai avea, jeep-urile lor merg de zece ori mai repede și nu ai nicio șansă să îi întreci. Cum se poate ca un amărât de GMC să fie mai rapid ca Lamborghini-ul meu?! Ah, și am uitat de mafioții care au ceva de împărțit cu tine și care te urmăresc cu elicoptere ce trag după tine sau cu gipane cu geamuri fumurii de după care trag cu mitraliere încontinuu. De ce nu pot să conduc și eu bolizii aceia ce sfidează legile fizicii și mă pot da doar cu un amărât de Porsche GT?

După cele două ore de joacă în care vei termina cursa, jocul îți permite să continui într-o goană constantă după trofee în challenge-uri deschise de tine pe parcursul cursei. Nu știu câți dintre voi vor dori să facă acest lucru având în vedere calitatea mai mult decât proastă a curselor. AI de doi lei și mașini care se comportă ca dracul.

Nici măcar multiplayer-ul nu poate scoate jocul din rahat căci toată lumea are un lag infernal, iar mașinile warpuie de mama focului pe lângă tine. Bleh! Joc de doi lei.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- arată bestial
- un pic diferit de restul NFS-urilor

−
- horror din punctul de vedere al controlului
- AI de doi franci
- scurt

PE SCURT:
Chiar ultimul joc pe care ar trebui să dai un franc. Nu merită decât dacă vrei să vezi cum e să te dai prin Rocky Mountains. Căci acolo se pare că e frumos. Dar parcă tot mai fain e pe Transfăgărășan.

5

Gen Arcade Auto **Producător** EA Black Box **Distribuitor** EA
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.needforspeed.com/therun

ALTERNATIVA
Orice alt joc cu mașini.

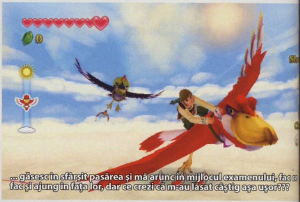




Joacă pură

Pentru fanii acestei serii, este probabil important să precizez că Skyward Sword (SS) este un prequel al lui Ocarina of Time (acțiunea se petrece înaintea poveștii din OoT), în care aflăm cum au luat naștere Master Sword (hmm... Sabia Primordială), dar și Ganon/dorf (personajul negativ obișnuit al seriei). Pentru ceilalți dintre noi, însă, adică majoritatea, aceste trimiteri nu înseamnă mare lucru. Am jucat A Link To The Past, pe SuperNintendo, care mi-a rămas în minte ca un joc complex și frumos, și Twilight Princess, care m-a surprins cu ideile lui deosebite, m-a impresionat prin calitatea producției, niciun bug într-un joc atât de mare și m-a dat, bineînțeles, pe spate, cu controlul, fiind unul dintre titlurile lansate odată cu consola Wii. Nu simula el mișcările mâinilor, dar la acea vreme, cât făcea, era miraculos. Cu toate astea, nici unul, nici altul nu a reușit să mă transforme într-un fan al seriei, așa cum mi s-a întâmplat când am încercat un Gothic sau un Resident Evil. Drept dovadă stă faptul că, înainte de a începe SS, eu nu știam despre story-ul din Zelda decât că, de fiecare dată un alt băiețel, pe numele lui generic Link (în ultimele iterații, jocul te lasă să-ți alegi ce nume vrei, dar toată lumea, care nu crede că numele lui e Zelda, îl știe de Link), născut într-o altă regiune a universului Hyrule, este ales să salveze prințesa (pe Zelda) și, bineînțeles, odată cu ea, întreaga lume. Acum, după ce m-am mai culturalizat, pot să apreciez că Nintendo a decis să nu continue poveștile cu același Link pentru că a dorit ca el să fie mereu un copil/adolescent, dar și pentru că a vrut să inoveze și să surprindă mai mereu cu lumi diferite, ceea ce face cam imposibil de





explicat cum ajunge băieţelul ăsta peste tot. Acest artificiu le permite o mare libertate de exprimare, dar cum seria este considerată una dintre cele mai bune, iar milioane de oameni sunt de părere că titlul lor preferat din serie este cel mai bun joc existent, e greu să inovezi prea mult fără a fi lovit de aceiaşi fani. În acelaşi timp, însă, dacă citiţi cele câteva review-uri negative de pe internet, o să observaţi că motivul principal pentru care jocul a fost depunctat a fost chiar respectarea acestei formule de bază care face Zelda ceea ce e. Trebuie să aibă un mijloc de transport, fie el tren, barcă, cal sau, acum, pasăre sabot, dungeon-uri la sfârşitul cărora primeşti în dar gadgeturi (asemănătoare cu cele din celelalte jocuri) şi până şi un instrument muzical. După ce l-am terminat, părerea mea este că ori aceşti domni sunt nişte mari troli ai internetului ori au jucat jocul doar până după al treilea dungeon, care se simte ca jumătatea jocului, dar nu e, ori, ori au jucat Twilight Princess exact înainte de lansare pentru că nu-l aveau în portofoliu şi, bineînţeles, după 60 de ore, cam cât îţi ia să-l termini cum trebuie, au dat chix, când au început o altă aventură oarecum asemănătoare. Sau mai ştii, poate pur şi simplu nu îndrăgesc action-adventure-urile, ceea ce ridică o întrebare destul de interesantă: Cât e de corect când un recenzor încearcă un titlu dintr-un gen pe care nu-l îndrăgeşte?



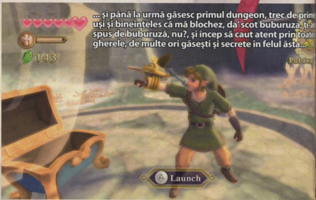
Storyline

Dar să revenim, în Skyward Sword eşti un Link de vreo 13-14 ani, student la academia de cavaleri din Skyloft, un oraş plutitor, ridicat printre nori de zeiţă în încercarea ei de a proteja Hylienii de armatele Regelui Demon. Eşti trezit din somn chiar de Zelda, prietena ta din „copilărie", fata... regelui, deşi aici tatăl ei este creionat mai mult ca un om care are grijă de oraş, ca un primar aş fi vrut să spun, dar aleşii noştri au avut grijă să strice şi frumuseţea acestui cuvânt. Spuneam... trezit din somn şi trimis la antrenament, pentru că astăzi e ziua cea mare, în care câştigătorul examenului de zbor (pe pasăre) mai avansează un grad către rangul de cavaler şi primeşte şi binecuvântarea reprezentantei zeiţei pe „pământ". Adică a ei. Fără niciun fel de corectitudine, şi ce frumos că au ales aşa, Zelda te zoreşte, te face leneş şi îţi spune că speră ca tu să câştigi.

Dacă ar fi să fac un grafic al felului în care am simţit jocul, aş spune că a pornit cu un 8. Odată ridicat din pat, am aruncat un ochi prin camerele de cămin, am schimbat câteva vorbe cu persoanele de pe holuri şi am ieşit afară în faţa unui oraş simpatic, dar (prea) mic. Veneam de pe tărâmuri Guild Wars-iene şi Xenobladiene şi eram obişnuit cu altceva. Felul în care, prin anumite şiretlicuri, mă împiedicau să explorez, nu a ajutat nici el deloc – piaţa era închisă, podurile erau blocate etc. Ce nu înţelegeam eu era că jocul încerca să nu fragmenteze startul, încerca, ca mai niciodată în Zelda, să te prindă şi cu povestea.

10 minute mai târziu, care probabil au fost câteva ore, dar aşa mi le aduc aminte acum, eram prins. Pasărea nu-mi răspundea la apel, colegii mi-au arătat că sunt cam bădărani şi că ar face orice pentru a câştiga, Zelda era o „răţuşcă", ce să mai, trebuia câştigată neapărat „cursa" asta. Moment în care jocul explodează-ntr-un 10. Nici nu-ţi tragi bine sufletul, că te şi trezeşti împreună cu Zelda în palmele unei statui imense. Te-a făcut la sentiment, iar ce urmează... Ca de la jucător la jucător vă spun, SS este unul din jocurile alea de care-ţi vine să povesteşti în neştire, „băi nene, şi când am băgat sabia şi am răsucit-o mamă, mamă... dar stai să vezi, că eram singur cu Zelda acolo pe statuie şi să vezi ce s-a întâmplat...". Sunt convins că re-







...mă rog... şi să vezi ce faţă are ăla rău, se mai şi crede mare model...



...cum-necum, mă întorc la suprafaţă, unde-l găsesc pe grasul ăsta care cică e arheolog şi-ncepe să-mi turuie de fluturi şi pietre vorbitoare, că cică a citit el despre ele pe pereţii ruinelor din apropiere...



view-ul ar fi ieşit de două ori mai frumos aşa, dar nu-mi permit să vă stric jocul în acest fel, aşa că voi face tot ce pot, în dulcele stil clasic...

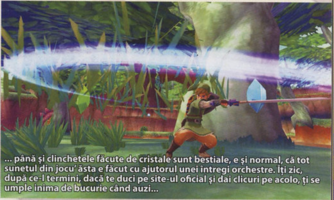
Continuă în acelaşi stil, de 10, imediat ce pleci în expediţie pe pământ. La capătul primului dungeon te întorci fericit acasă şi realizezi că, deşi oraşul e mic (pentru un RPG, nu pentru un Adventure, dar de, suntem răsfăţaţi), cu maximum 40 de rezidenţi, le-a permis în schimb celor de la Nintendo să ţi-l facă familie. Toţi vin cu personalitatea şi problemele lor, care se răsfrâng nu numai în acţiuni, ci şi în atitudini, gesturi şi chiar şi mimică. Păi, când am revenit din a doua expediţie şi am auzit că unul din copiii satului a dispărut, am lăsat tot şi am pornit în căutări. Din vorbă-n vorbă (că nu pot să mă abţin şi vă povestesc un sidequest - dacă nu-l vreţi, săriţi vă rog la următorul paragraf), am ajuns să aflu că sub cimitir trăieşte un demon, iar copilul a dispărut când se juca în apropiere. Cu puţin cap, am ajuns şi în faţa cocioabei zmeului, făcută din lemne şi prinsă auster sub insulă. Îmi spuneam: „băi, sigur e o păcăleală, în primul rând în Zelda nu au existat niciodată demoni în felul în care l-au descris sătenii pe ăsta". Intru însă şi nu-mi vine a crede, un Diablo suprarealist, de 3 ori mai mare decât mine, se întoarce, în timp ce fetiţa ţipa într-un colţ. Ce să fac, scot sabia cu o smucitură fină de Remote şi mă pregătesc să-i car, moment în care el mă opreşte şi spune, oarecum sfios, că e o neînţelegere. De fapt, doar se jucau „Cine ţipă mai tare!!!".

Acest sidequest este, după părerea mea, caracteristic calităţii jocului, aş fi vrut să spun poveştii, dar mai repede aş zice întâmplărilor şi situaţiilor, de multe ori nu incredibile, ci incredibil de altfel. În momentele cele mai bune aş putea să exagerez spunând că SS este egal cu desene precum Howl's Moving Castle sau Nausicaä of the Valley of the Wind, cu care, acum că stau să mă gândesc, are chiar mai multe în comun.

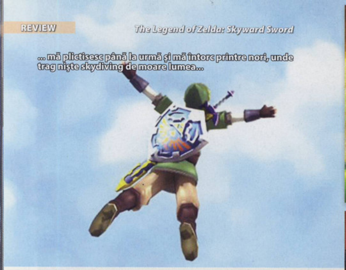
Flama jocului tot scade pe parcursul explorărilor până când revine, după al treilea dungeon, la acelaşi 8 de la care am plecat - deşi locurile prin care te poartă sunt deosebite, rezultatul/ideea acestor explorări este cam aceeaşi. Ce se întâmplă după este însă atât de spectaculos, varietatea gameplay-ului creşte atât de mult şi tu ajungi să ştii atât de bine ce şi cum să faci, încât de aici încolo jocul te poartă până la sfârşit într-un delir jucătoricesc. Trăiesc cu impresia că producătorii s-au abţinut pur şi simplu până în acest moment, în care leagă totul şi dau sens întregului univers, dar saltă în acelaşi timp şi frumuseţea grafică şi ideatică. O singură zonă, pe care presupun că au împins-o doar pentru că au fost prea încântaţi de ideea care le-a venit (recunosc, dementă), am simţit că a fost un pic prea liniară pentru gustul meu, dar per total, noul Zelda m-a lăsat cu gura căscată.

Gameplay

Am remarcat câteva dintre atributele gameplay-ului noului Zelda doar în momentul în care Raluca a început să se uite la mine cum mă jucam. Raluca nu se uită aproape niciodată la ce joc, aruncă un ochi să vadă

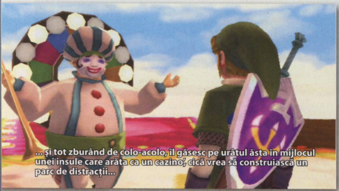


... până şi clinchetele făcute de cristale sunt bestiale, e şi normal, că tot sunetul din jocu' ăsta e făcut cu ajutorul unei întregi orchestre. Îţi zic, după ce-l termini, dacă te duci pe site-ul oficial şi dai clicuri pe acolo, ţi se umple inima de bucurie când auzi...


... mă plictisesc până la urmă și mă întorc printre nori, unde trag niște skydiving de moare lumea...


... să nu uit, cât s-or fi chinuit să facă fizica pânzelor de păianjen, să vezi cum se taie, cum te agăți, cum se întind ca un elastic când dihania-i pe ele...




... și tot zburând de colo-acolo, îl găsesc pe urâtul ăsta în mijlocul unei insule care arăta ca un cazino, cică vrea să construiască un parc de distracții...

filmulețele, grafica sau cu ce e jocul și mă mai întreabă din când în când una-alta, dar atât. În cazul lui Zelda însă, a jucat porțiuni întregi împreună cu mine: „prinde libelula, ai prea puține inimi, taie iarba, vezi că e ceva acolo, aruncă o bombă, ai grijă la broaște, sari, ai răbdare, fuuugi, uită-te cu buburuza" și așa mai departe. Nu numai că a înțeles din prima tot ce trebuia să fac, dar ce mi-a spus ea mai sus am pus în aplicare în maximum două minute, Zelda are un gameplay de o claritate și o diversitate fantastică. Nu că nu apuci să te plictisești, pentru că ai atât de multe de făcut, există o bucurie a jucatului în sine, te uiți în zare și deja știi cam ce va trebui să faci și te bucuri, „acolo trebuie să fac aia, ce mișto, de abia aștept", „dar până atunci trebuie să prind păsările astea, să mă bat cu șopârlele oameni și să sap după comori, marfă!". Iar această anticipare voioasă a gameplay-ului nu o faci doar pe termen scurt, în mijlocul explorărilor se va întâmpla să primești un upgrade/unealtă/abilitate atât de frumoasă și deștept integrată, încât, deja parcă nu mai ai răbdare să termini pentru a te întoarce în ceruri și a încerca noua găselniță în locurile acum atât de clar accesibile. Nu am mai jucat un joc în care să mă bucur în acest fel de gamplay de... stați așa să deschid lista de terminate... ... ...:(. Îmi pot reaminti sentimentul din seriile Gothic, Metroid Prime și, bineînțeles, Twilight Princess, dar superficial, prin comparație. Chiar și cele mai bune titluri actuale sunt departe de această bucurie dezvoltată de gameplay-ul din SS. Skyrim (seria TES în general), de exemplu, îți dă o libertate incredibilă - aud de oameni care pur și simplu trăiesc în mijlocul naturii în acest joc fără să le pese de poveste sau care doar se plimbă și se minunează - dar o face fără a te lovi și cu un gameplay focusat, integrat cu toate celelalte elemente ale jocului. Parcă niciodată nu simți nevoia să înveți ceva pentru a face altceva. Te bucuri de atributele și de nivelul la care ai ajuns, de arme, vrăji și armuri, dar acestea sunt oarecum desprinse de lumea prin care te plimbi, nu-ți dau un sens în viață. Uncharted este la polul opus, gameplay-ul e rege, ești fermecat de mediul înconjurător și ești purtat prin niște aventuri incredibile, explozive, fabuloase, dar parcă ești, prin comparație, mai mult un spectator care apasă combinații de butoane pentru a da play unui film, decât un jucător.

Interesant este și faptul că primele titluri cu care m-am gândit să compar noul Zelda sunt acestea. Se întâmplă așa, pentru că sunt în vogă, dar și pentru că încep să-și calce pe bătături. Skyrim încearcă un sistem de luptă mai aproape de action – și eșuează mizerabil din cauza lipsei impactului, a acțiunii și reacțiunii – în timp ce Zelda împrumută multe elemente caracteristice genului RPG – arme, gadgeturi și chiar și licori upgradabile, dar și o libertate din ce în ce mai mare de mișcare în spații suficient de întinse, încât să ceară/permită notații pe hartă. Notații care, apropo, sunt de fapt beacon-uri care se văd extraordinar în joc, când privești spre cer. Uncharted e mult mai ușor de acceptat în această comparație, pentru că este concurentul direct pe palierul action-adventure, în timp ce Link devine, de la o iterație la alta, din ce în ce mai atletic. Nu a ajuns să facă ce fac Lara, Eizo sau Nathan, dar nici departe nu e. Liane, rapeluri, tumbe și chiar și sărituri în gol - leap of faith-uri.

Și că tot am adus vorba, ați lovit vreodată un... copac, să zicem, cu o țeavă groasă de metal? Dacă da, atunci știți ce înseamnă reacțiune, ați simțit vibrația, sunetul, durerea în palmă și „reculul". Link este animat în așa fel încât te face să simți fiecare lovitură pe care o dai. Prima dată când am izbit sabia de un zid, am rămas surprins nu numai de faptul că impactul a fost corect, ca și sunetul de altfel, dar și de faptul că Link a fost puțin dezechilibrat, a dat un pic înapoi, ca un om care s-a lovit de un zid. D-asta e o plăcere să te lupți în Zelda, păi când am dat în primul scut de lemn și l-am tăiat în două-cinci, până când a rămas un chiștoc, iar inamicul l-a privit inciudat și l-a aruncat, m-a bufnit râsul, dar mai târziu când s-au deșteptat și le-au schimbat cu unele de fier, să vezi înjurături. Cei fără scut au de obicei paloșul gros și pot să-ți bareze cu el loviturile, dar, bineînțeles, le e mult mai greu așa. E o plăcere să simți încleștarea și ești transpus în mijlocul ei pentru că fizica este implementată cu cap. De fapt, Nintendo a avut o mare grijă în a construi un personaj aproape de realitate cu care să te identifici per-





fect. Link poate face și el tumbe ca Lara, dar tumbele lui sunt mult mai scurte, mult mai joase, așa cum arată de obicei cele făcute de pe loc de un om. Lucru confirmat și de un nebun de pe YouTube care a decis să facă cu Remote-ul în mână, în timp ce se juca, aceleași mișcări pe care le face Link în joc (incredibil, controllerul a interpretat destul de corect mișcările). E foarte greu să faci aceste salturi, iar după 3-4, personajul iutubian, deși clar atletic, a obosit. Același lucru se întâmplă și în joc, pentru că acum Link are și o bară de energie care se consumă dacă întreprindem constant mișcări în forță sau sprinturi prelungite. Și nu vrei să se consume, pentru că nu vrei ca Link să-și tragă sufletul în mijlocul unei lupte sau al unui pod care se scufundă în lavă.

Această „umanitate" nu se oprește însă doar la luptă. O găsești în mai toate acțiunile: când te ridici pe o platformă mai înaltă, îl vezi cum se chinuie, când mergi printr-un teren mlăștinos, îl vezi cum își trage picioarele. Și te absoarbe cu totul, datorită controlului. Una e să apeși niște taste/butoane pentru a trage cu o mitralieră și alta e să îndrepți Remote-ul spre ecran pentru a lua la țintă (cu praștia în cazul lui Link) un inamic. Una e să dai un clic pentru o lovitură de sabie și alta să dai din braț ca și cum sabia ar fi în mâna ta. Să simți printr-o mică vibrație că ai dat de ceva tare, să auzi chiar din palma ta clinchetul specific de metal pe metal (Remote-ul are încorporat un speaker arhaic, foarte potrivit pentru astfel de sunete) sau ce material ai mai nimerit. Altul e sentimentul când ții Remote-ul vertical și încerci să-ți ții echilibrul pe o sfoară, fiecare tremur și mișcare a mâinii tale având un impact vizibil în animații. Dar Ninti nu s-a oprit doar la a implementa perfect aceste mișcări, le-a făcut și complexe. E foarte ușor să înțelegi ce și cum trebuie să faci în Zelda, în mare și pentru că totul este cât se poate de natural, dar în același timp îți ia ceva timp și până te perfecționezi. Pot spune că N. a implementat cu măiestrie creșterea în nivel a jucătorului în defavoarea personajului din joc. Să fim serioși, oricare dintre noi în realitate nu am fi prea buni cu o spadă, dar în același timp ne-ar fi foarte greu să acceptăm că nu trecem de niște inamici într-un joc tocmai pentru că nu ne pricepem. Zelda te ia cu ușurelul, cu inamici care pot fi omorâți cu orice tip de lovitură, atâta timp cât îi nimerești, continuă cu alții care mai și barează, dar de care te poți debarasa la fel de repede dacă spamezi lovituri din toate direcțiile, apoi cu unii oarecum mai pretențioși care nu se lasă doveđiți decât cu anumite lovituri specifice, împungeri, secerări, diagonale și te tot ridică până când, spre sfârșit, ajungi să fii un adevărat maestru care rezolvă 10 inamici în 3 minute, pentru că deja știi: „ăsta merge pe stânga, la ăsta contraatac, ăștia m-au înconjurat și-i dispersez cu o rotiță, iar cu ăsta mare dansez și ne împingem cu scuturile până greșește." Sentimentul pe care îl ai în momentul în care realizezi că tu în realitate ești mai bun este mult mai satisfăcător decât orice creștere în nivel din orice alt joc. Și... bineînțeles, această complexitate nu se oprește doar la luptă, zborul pe acel păsăroi, pe care inițial îl făceai stângaci, așa cum e și normal de altfel, ajunge să fie o adevărată relaxare, cu picaje și planări de îți e mai mare dragul, la fel cum se întâmplă și când vine vorba de celelalte arme și gadgeturi. Praștia e greu de folosit la început, pentru că, la fel ca și în realitate, e greu să iei la țintă lucrurile, cu timpul însă începi să apreciezi imediat unde trebuie să duci Remote-ul pentru a ținti, dar și cât de sus trebuie să o faci pentru a nimeri un inamic mai îndepărtat - în Zelda, fizica fiind fizică și în cazul proiectilelor. Ca să-l citez pe Richard George (IGN): Skyward Sword este întruchiparea pură și perfectă a visului Nintendo în ce privește motion-controll-ul în jocuri.





Pe la jumătatea jocului începi să realizezi că sabia nu este mereu cea mai bună opțiune în cadrul luptelor și o nebunie frumoasă ți se înfiripă în minte. Parcursul tău pe ultimele zone este rupt parcă din filmele cu James





Bond, acum faci aia, acum aia (îmi pare atât de rău că nu pot să povestesc ce fac gadgeturile... nici nu vă imaginați) și deja ați amețit alți 10 inamici în moduri deosebite, dar ați și acoperit o bucată destul de mare de teren. De exemplu (că nu pot să mă abțin), eu nu pot să sufăr plantele carnivore. Cele normale mai sunt cum mai sunt, vezi cum li se deschide gura și le aplici o bardă pe direcția corectă, cele mai avansate însă... te ia cu durerea de cap, pot să-și deschidă gura când așa, când așa și se feresc sau se bosumflă cu un efect de arc asupra săbiei tale de nu te vezi, în plus, atacurile lor sunt asincrone cu mintea mea și parcă mereu mă prind pe picior greșit. Am descoperit însă că, dacă lansez buburuza, o pot trimite razant cu pământul și le pot tăia tulpina. Mama lor de conopizi! La sfârșitul jocului, realizezi că ai ajuns să poți să te debarasezi de cele mai slabe creaturi în zeci de moduri, inclusiv suflând spre ele (in your face, Skyrim!).

Grafică

Dar nu numai animațiile, controlul și fizica sunt cele care te fac unul și același cu Link. Arhitectura și mecanismele au și ele multe de spus în a crea o lume credibilă. În Zelda, nu există vrăji în sensul în care le vedem și le înțelegem din celelalte jocuri; tehnologia, în schimb, este atât de frumoasă și atât de avansată, comparativ cu nivelul civilizației din joc, încât este magică. Atenția dată acestui detaliu este minuțios studiată și pusă în practică. De la felul în care reacționează cei care te văd folosind un gadget sau altul, până la faptul că toate mecanismele sunt perfect credibile în ziua de azi, dar vin în același timp și cu un dram de incredibil. Există, de exemplu, câteva cuburi împrăștiate prin niveluri care arată ca navele Borgilor din Star Trek, sunt mult mai mici, cam de juma' de om așa, dar emit aceeași energie rece a unui lucru total nenatural. Aceste cuburi, odată deschise, emit o undă de lumină care se duce spre cer, urmând ca, odată revenit printre nori, să vezi ce s-a schimbat. Buburuza cu care v-am tot înnebunit este de fapt o dronă, o dronă care arată însă ca o gărgăriță mai mare mecanizată, deosebit de frumoasă. În zilele noastre presupun că este posibil să construiești așa ceva, dar în același timp acest gadget are și proprietăți incredibile (mai ales după ce-l upgradezi), senzație dată și de felul în care îl controlezi, de sunetul pe care-l face Remote-ul odată lansat, de vibrațiile fine date de motorașe, dar și de design. Per total aduce cu ceva din vechile povești cu Aladdin (1001 de nopți) amestecat cu mecanismele din mai noile povești steampunk (dar fără aburi). Cred că am nimerit-o... arhitectura, mecanismele și gadgeturile din SS sunt o combinație de steampunk în care aburul este înlocuit cu energie magică, iar designul și motivele au rădăcini indiene, arăbești, egiptene și maia amestecate cu acele desene imense ce pot fi găsite în deșertul Nazca (gugăliți de nu știți, o să rămâneți surprinși de ce făceau oamenii acum 1600 de ani). Îmi vine greu să descriu stilul arhitectural al acestui joc pentru că e unic și am impresia că l-am mai și țigănit (cu scuzele de rigoare pentru cei care se simt lezați) cu cuvintele de mai sus. Găsesc deosebit de dificil să creezi un nou stil arhi... vizual în cadrul unui joc, un stil care să fie deopotrivă credibil, dar care să te și servească atât de bine în ceea ce vrei să faci. Nintendo reușește acest lucru în parte și pentru că totul în acest joc, dacă ai minte și răbdare să observi, asculți, înțelegi, vine cu o istorie. De la desenele de pe pereți, la mecanismele și construcțiile pe care le descoperi în decădere în mijlocul pădurii, deșertului sau vulcanului. Chiar și un simplu element de gameplay, cum sunt x-urile de pe pământ, locuri în care poți săpa, are în spate povestea sa. Platforming-ul, deși acesta este un action-adventure, este atât de rar, încât îl dai uitării, iar când apare, este mascat de poveste sau arhitectură în așa fel încât devine interesant. Orașul ridicat la ceruri de zeiță este, de exemplu, o scuză perfectă de a face puțin platforming, sărind sau zburând de la o insulă la alta. Dar chiar dacă greșești și sari în gol, tot nu o să te stresezi prea tare pentru că patrulele de cavaleri te vor prinde și te vor salva, după care te vor mai și mustra că nu ești atent: „ce pui de cavaler ești tu dacă nu ești în stare să-ți ții picioarele pe pământ?". Grafica noului Zelda este deosebită și frumoasă (fără a o da însă în dulcegării) și se integrează organic cu toate celelalte componente ale jocului. N. a reușit chiar și imposibilul: să dea sens texturilor mai.., spălăcite (atât poate consola), ceea ce face din Skywars Sword singurul joc de pe Wii căruia, după părerea mea, nu i-ar sta mai bine pe alte platforme, cu texturi excesiv de clare și de curate (contrastante). Ceva în genul primelor Gothic-uri, dacă vreți.

Sunet

Ușurința în platforming îmi aduce însă aminte de altceva, momentele în care te blochezi în noul Zelda nu sunt datorate aproape niciodată faptului că nu știi pe unde să o mai iei, unde mai trebuie să sari sau ce trebuie să faci. Level designul și elementele care te ajută într-o parcurgere lină sunt implementate de obicei atât de fin, încât de multe ori nici nu le percepi, dar în subconștient știi deja ce ai de făcut. SS nu e jocul care să pună bețe în roate poveștii și aventurii, însă are câteva momentele de respiro de mare efect în care te lasă parcă să-l admiri și, implicit, căutând prin niveluri, să apuci să înțelegi genialitatea level designului. Într-o zonă minieră părăsită (că nu pot să mă abțin), unde pe timpuri niște roboței minau cristale atemporale, realizezi imediat că acestea trebuie să fie găsite și activate. Odată activate, pietrele nu fac altceva decât să aducă acea porțiune a nivelului înapoi în timp, în vremurile în care mina era un loc plin de viață, roboțeii încă trebăluiau și nu aveau nimic împotriva dialogului. Aici m-am blocat căutând un cristal, moment în care jocul parcă m-a simțit și a redus ritmul muzicii până la câteva note răzlețe: „dacă-i mister, mister să fie". Muzica, pe tot parcursul acestui joc, este un mare







tonifiant al gameplay-ului. Ca să mai luăm un exemplu, când termini o zonă şi te întorci printre nori, melodia care te acompaniază în zbor te bucură ca pe un copil mic. Sentimentul în mintea mea este similar cu ce simţeam în tinereţe când îl auzeam pe Picard spunând: „Space... the final frontier. These are the voyages of the starship Enterprise." Se întâmplă aşa, pentru eşti fericit pentru ce ai realizat, de ce ştii că poţi să faci acum şi de ce o să explorezi în continuare, dar şi pentru că artiştii de la N. au luat mici triluri asemănătoare atât cu tema principală din Star Wars, cât şi cu cele din desenele Disney şi le-au împletit magistral în această melodie. O melodie lungă, instrumentală, aşa cum sunt toate cele alipite gameplay-ului în SS, care vine cu porţiuni care se potrivesc nu numai cu ce am scris mai sus, dar şi cu zborul în sine, de agrement şi chiar şi cu acţiunile şi cursele mai rapide pe care le mai întreprinzi din când în când pe păsăroi. Jocul parcă simte ce faci în acel moment şi potriveşte perfect pasajul din melodie. Bineînţeles, poate doar mi se pare şi melodia are toate aceste valenţe indiferent de moment, dar nu vreau să pornesc jocul şi să o disec, pentru că o stric.

Alt lucru care trebuie remarcat este faptul că aici, când misterul te loveşte, ai destule resurse pentru a te ajuta singur. Fi (inteligenţa artificială care vine la pachet cu sabia ta) poate fi chemată oricând pentru a-ţi da sfaturi, sfaturi care sunt de fapt doar aluzii sau probabilităţi şi nu instructaje directe – motiv pentru care în aceste momente nu simţi că trişezi, ca atunci când tragi cu ochiul la un walkthrough. Sau, îţi poţi folosi sabia pe post de radar, pentru că vârful ei poate fi învăţat să caute după anumite tipare şi aşa mai departe. Dar să revin, Fi te ajută (dacă vrei) chiar şi în luptă, în momentul în care nu ştii cum să treci de un adversar. Selectezi animalu' şi o chemi, iar ea îţi raportează ceva de genul: „Selecţie: Animalus Burtosus, după scanare apreciez că există 80% şanse ca un atac frontal să eşueze." Iar tu spui: „Aha... vino-ncoace mă, măgarule. Zdrang, zdrang! Zdrang!" Dar când spun zdrang, zdrang, zdrang, nu o spun doar aşa, pentru frumuseţea limbajului, o fac pentru că se întâmplă şi în joc.

În toiul luptei, când parcă şi muzica de pe fundal s-a îndrăcit, jocul te prinde din urmă şi îţi acompaniază loviturile cu triluri, tobe sau clinchete în crescendo. După 2-3 inamici rezolvaţi în viteză, jocul începe să „cânte" împreună cu loviturile tale. Bineînţeles, datorită complexităţii controlului, a treia sau a patra lovitură poate fi una ratată, moment în care jocul preferă să continue ritmul, dar schimbă finalul notelor cu unele „de fals". Zelda parcă te învaţă în acest fel cum trebuie să lupţi, dar dă în acelaşi timp şi ritmicitate încleştărilor. Iar când ritmul acestor triluri se mai şi potriveşte cu cel al melodiei de pe fundal... e magic.

Impresie

Găsesc incredibil că un joc atât de mare şi de complex este atât de bine închegat încât nu-mi permite să scad nota de nicăieri. Jocurile de acest calibru (Elder Scrolls, GTA, Assassin's Creed, Gothic, Battlefield şi ce mai vreţi voi să puneţi aici), chiar dacă sunt mult mai importante pentru ce înseamnă această industrie decât un World of Goo sau un Braid, de exemplu, sunt de fapt şi mult mai uşor de atacat. Tocmai pentru că este foarte greu să menţii aceeaşi calitate a producţiei pe zecile de paliere pe care se dezvoltă. SS. are şi el bubele lui: un sidequest în care eşti rugat să acompaniezi la harpă o tânără domnişoară, o activitate care pentru mine, un afon (se pare) din punctul de vedere al ritmurilor, s-a dovedit un chin; câteva schimburi de cuvinte ce nu pot fi sărite înaintea unor lupte sau activităţi mai importante/dificile sau faptul că nu poţi plonja oriunde în oraş de pe păsăroi – limitare autoimpusă pentru că au a dorit ca şi oraşul/hub-ul principal să-şi păstreze un pic mai mult din secrete. Aceste defecte sunt, însă, insignifiante în tabloul mare pentru a conta. Mulţumesc pentru cele 60 de ore de bucurie/joacă pură! 10 cu felicitări! Jos pălăria! Şi... deşi nu ar trebui să le compar, să arză focu' notele de zece date până acum jocurilor mici, am văzut că se poate ajunge acolo şi cu un AAA (şi în ce mod) şi privesc în urmă jenat, cu mâna la frunte. Ar trebui să existe un zece mic pentru jocuri mici şi unul mare pentru giganţi. Sau, cum am mai întâlnit sporadic de-a latul internetului, ar mai trebui pusă o întrebare: Acum că l-ai jucat, cât ai da pe acest titlu? 100 de lei? 200 de lei? Singura problemă este că, în acest caz, eu sunt de părere că pentru Skyward Sword merită să-ţi iei şi consola.

■ **ncv**



VERDICT LEVEL

+
- storyline-ul
- gameplay-ul
- grafica
- sunetul
- impresia

–
- după el, celelalte jocuri
- necesită MotionPlus sau Remote Plus

PE SCURT:
Iniţial, am fost foarte reticent în a-i crede pe cei care spuneau că „o fi Skyrim jocul anului, dar de SS ne vom aduce aminte întotdeauna ca de unul din cele mai bune jocuri din toate timpurile". Acum că l-am terminat însă... elementele lui sunt atât bine sudate între ele, atât de frumoase, atât de deosebite... încât m-a transformat într-un fanatic. Trăiască Nintendo! Trăiască Nintendo! Amin!

10

Gen Action-Adventure **Producător** Nintendo EAD **Distribuitor** Nintendo
ON-LINE zelda.com/skywardsword

ALTERNATIVA THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
Când am pornit Skyward Sword, mă gândeam că e imposibil să fie mult mai bun decât Twilight Princess. M-am înşelat. Pentru mine TP a fost un joc de 9.5, acum devenit 9 pentru că ştiu prea multe. Rămâne însă unul dintre cele mai bune action-adventure-uri din toate timpurile şi singura alternativă adevărată la SS. Încercaţi, dacă puteţi, să jucaţi întâi TP şi abia apoi (cu pauză) SS.

JURASSIC PARK THE GAME

Dinozaur vs. Quick Time Event

Nu am făcut un secret din faptul că îmi plac jocurile adventure de modă veche, cele point and click, care, pe vremuri, erau alintate cu titulatura de „quest-uri". Totuşi, sunt perfect conştient de faptul că acest gen nu mai prinde la publicul din ziua de azi, mult mai avid după senzaţii tari, obţinute într-un mod cât mai facil. Bineînţeles, cu un produs de calitate şi o strategie de marketing bine pusă la punct, ca producător, poţi răzbi şi în acest domeniu, însă asta este altă poveste, despre care probabil vom vorbi altcândva.

Totuşi, de-a lungul anilor, au existat câteva încercări de a aduce adventure-ul din nou în prim plan, notabile fiind Broken Sword: The Sleeping Dragon şi Fahrenheit. La baza acestora a stat de fiecare dată simplificarea gameplay-ului, adaptarea sa pentru gamepad-uri în detrimentul clasicului mouse şi impunerea quick time event-ului drept principală mecanică de joc. Din punctul de vedere al investitorilor şi al finanţatorilor, „perfecţiunea" în acest tip de abordare a venit odată cu Heavy Rain. Thriller-ul psihologic al celor de la Quantic Dream, lansat în exclusivitate pentru PlayStation 3 (din simplul motiv că Sony a fost singura companie dispusă să investească într-un asemenea joc) a înregistrat vânzări de peste 2 milioane de exemplare, asigurându-le producătorilor stabilitatea financiară de care era nevoie pentru a lucra în linişte la un nou proiect.


Miam miam, elicopter...

Game over, man! Game over!

Cei de la Telltale Games, unul dintre puţinele studio-uri care s-au dedicat în întregime jocurilor de aventură, nu au putut rămâne indiferenţi la succesul înregistrat de Heavy Rain, proiectând noua lor creaţie în jurul aceloraşi directive. Şi, când te gândeşti că vorbim despre un titlu realizat după seria de filme Jurassic Park, ai putea crede că Telltale nu avea cum să dea greş: combinaţia de gameplay foarte simplu, accesi-


Miam miam, cracă...


Miam miam, maşină...



bil oricui, şi poveste cu dinozauri readuşi la viaţă prin intermediul ADN-ului recuperat din fosile ar fi trebuit să fie un hit. Din păcate, lucrurile nu stau chiar aşa.

Ce-i drept, povestea este într-adevăr un deliciu pentru fanii filmelor (sau ai romanelor lui Michael Crichton), acţiunea din joc având loc în paralel cu evenimentele din prima adaptare cinematografică a seriei. Avem parte de aceeaşi insulă Nublar, transformată de excentricul miliardar John Hammond într-o rezervaţie în care trăiesc dinozauri vii, recreaţi în laborator folosind ADN-ul recoltat din ţânţari fosilizaţi. De această dată însă, în prim plan stau doctorul veterinar Gerry Harding şi fiica sa, Jess, precum şi alte personaje, nu neapărat originale, însă bine integrate în universul Jurassic Park. Jocul este împărţit în patru episoade, strâns legate între ele, firul narativ gravitând în jurul aceluiaşi tub de spumă de bărbierit, prin intermediul căruia se încerca extragerea embrionilor de dinozauri de pe insulă.

Problemele apar însă în ceea ce priveşte gameplay-ul. În ciuda lipsei de complexitate, Heavy Rain măcar oferea o oarecare libertate de explorare, personajul putând fi mişcat prin mediul înconjurător pentru a putea analiza cu uşurinţă punctele de interes. În Jurassic Park, perspectivele sunt de cele mai multe ori fixe (cu posibilitatea de a mişca foarte puţin camera), obiectele interactive fiind marcate fie prin icoane pe care se poate face clic (mouse şi tastatură), fie prin simbolurile butoanelor de pe gamepad. În acest fel, pur şi simplu nu poţi rata „soluţiile". Aceeaşi filosofie este valabilă şi în cazul dialogurilor şi al puzzle-urilor, jocul împingându-te de la spate să vorbeşti cu un anumit personaj sau să schimbi locaţia, atunci când acest lucru este necesar pentru a progresa. Şi pentru că tot veni vorba de puzzle-uri, acestea cred că pot fi numărate pe degetele unei mâini care a dezmierdat un velociraptor.

În schimb, cei de la Telltale au hotărât să burduşească jocul cu secvenţe de tipul quick time event, pe cât de spectaculoase, pe atât de prost implementate. Fiecare dintre acestea are ataşat un sistem de medalii: dacă nu greşeşti nimic, primeşti aur, dacă ai greşit o dată, argint, şi tot aşa. Asta pentru că, spre deosebire de Heavy Rain, moartea în Jurassic Park reprezintă sfârşitul jocului. Şi vei muri de enşpe mii de ori, mai ales în condiţiile în care ţi se refuză cu obstinaţie înregistrarea corectă a anumitor butoane apăsate la timp. Apropo, vă recomand cu căldură un gamepad, în cazul în care nu vreţi să vă distrugeţi tastatura/mouse-ul de nervi. Lăsând la o parte însă aceste frustrări, pe lângă simplificarea excesivă, cea mai mare problemă a jocului este liniaritatea sa: în Heavy Rain, fiecare alegere ducea la deblocarea unei alte variante a poveştii; în Jurassic Park, dacă nu ai ales corect, ai murit.

Dinozauri de plastilină

Bleah, m-am săturat de personajele de plastilină pe care le-am întâlnit în toate jocurile celor de la Telltale de până acum. Hai că într-un Sam&Max mai mergea, acolo aveam totuşi de-a face cu o abordare în stilul desenelor animate. În schimb, Jurassic Park se doreşte a fi realist, iar tehnologia celor de la Telltale pur şi simplu nu face faţă la un asemenea nivel. Măcar dinozaurii arată bine... Pe de altă parte, în ceea ce priveşte vocile, au fost recrutaţi actori competenţi, care şi-au făcut treaba foarte bine. De asemenea, fanii Jurassic Park vor recunoaşte coloana sonoră, preluată direct din filme.



Miam miam, fetiţă...



Miam miam, chelios...

De altfel, după cum spuneam şi mai devreme, acesta este principalul atu al lui Jurassic Park: povestea este fidelă celei create de Michael Crichton, iar producătorii nu s-au ferit să adauge în joc foarte multe elemente preluate direct din filme. Din păcate, componenta adventure subdezvoltată şi quick time event-urile stresante nu fac altceva decât să strice un joc cu potenţial imens.

■ **Cosmin Aioniţă**



Press X to shit pants

VERDICT LEVEL

+
- povestea şi universul Jurassic Park
- voci bune

–
- adventure uber-simplificat
- quick time events cretine rău
- grafica depăşită pentru ziua de azi

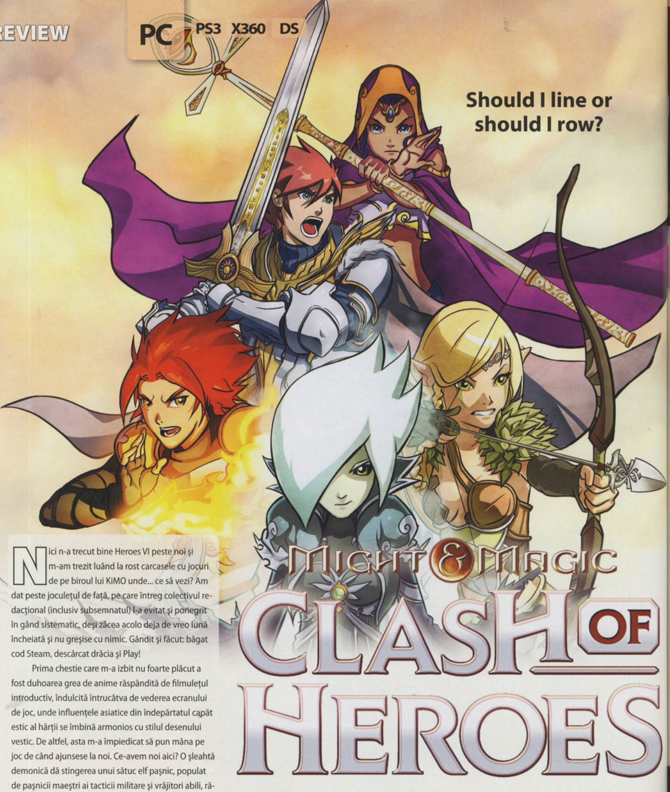
PE SCURT:
Un joc cu probleme, dar peste care merită să treceţi în cazul unei reduceri pe Steam, pentru a petrece câteva ore în Park.

6.8

Gen Adventure **Producător** Telltale Games **Distribuitor** Telltale Games
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** telltalegames.com/jurassicpark

CERINTE MINIME:
Procesor 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

ALTERNATIVA HEAVY RAIN
N-are dinozauri, dar este mai bun decât Jurassic Park din aproape toate punctele de vedere. Din păcate (sau fericire?), vă trebuie un PlayStation 3 pentru a-l juca.



Should I line or should I row?

Nici n-a trecut bine Heroes VI peste noi și m-am trezit luând la rost carcasele cu jocuri de pe biroul lui KiMO unde... ce să vezi? Am dat peste joculețul de față, pe care întreg colectivul redacțional (inclusiv subsemnatul) l-a evitat și ponegrit în gând sistematic, deși zăcea acolo deja de vreo lună încheiată și nu greșise cu nimic. Gândit și făcut: băgat cod Steam, descărcat drăcia și Play!

Prima chestie care m-a izbit nu foarte plăcut a fost duhoarea grea de anime răspândită de filmulețul introductiv, îndulcită întrucâtva de vederea ecranului de joc, unde influențele asiatice din îndepărtatul capăt estic al hărții se îmbină armonios cu stilul desenului vestic. De altfel, asta m-a împiedicat să pun mâna pe joc de când ajunsese la noi. Ce-avem noi aici? O șleahtă demonică dă stingerea unui sătuc elf pașnic, populat de pașnicii maeștri ai tacticii militare și vrăjitori abili, răpind o mogâldeață care seamănă teribil a prințișor Haven. Pe urmă, primesc două personaje care se plimbă de colo-colo pe ecran, pe măsură ce dau clic pe... bulinuțe? Deplasarea pe harta, să-i zicem role-playing, se face în timp real, din nufăr în nufăr (a se citi nod). „O, Doamne, chiar am zis că scriu jocul ăsta?", mă gândesc eu sfârșit. Multe ore mai târziu, retez fulgerător conversația telefonică de maximă importanță cu organizarea Revelionului, greșesc de două ori butonul de oprire pe telefon, revenind cu toată atenția la ce mă preocupa cu adevărat: ecranul tactic, unde zeci de unități colorate zăceau în coloane, ziduri și amestecuri neomogene, căutând o soluție pentru o linie dublă de atac cu unicorni pe culoarul lăsat descoperit de dușman.

Acum, când mă gândesc că m-am ferit de el ca de o boală, îmi vine să călătoresc înapoi în timp cu o lună și să-mi dau una după ceafă. Clash of Heroes este un joc mic, dar senzațional și m-a ținut în priză așa cum Heroes VI n-a reușit să o facă nici măcar preț de un minut.

Un Heroes de buzunar

Imaginați-vă lumea de joc din Heroes V și VI, cvasi-caricaturizată, într-o formulă de gameplay distinctă, simplificată (spre bine), dar care păstrează suficiente trăsături comune încât să împartă cu succes contextul seriei Might & Magic, atât ca lore, cât și prin indicii vizuale și aveți deja o vagă idee despre Clash of Heroes. În mare, cele cinci campanii (elfi, haven, demoni, necropolis și academy) au un aer de MMO single player, unde plimbi protagoniștii fiecărei facțiuni pe hartă, rezolvând quest-uri, caftindu-te și aprovizionându-te cu unități speciale, resurse și artefacte, încercând să dai de cap ditamai complotului care a zvârlit continentul în război. Nimic memorabil din partea poveștii naive, însă peisajele și personajele frumos desenate, bașca puzzle-urile ocazionale de navigare și creștere în nivel a eroului (automată, cu bonusuri fixe), aprovizionarea plus pregătirea arsena-


Pe aripile tacticii


Fentând gărzile pe harta de aventură



Inventarul elfiței din prima campanie

lului condimentează frumos felul principal, luptele și decid adesea ordinea în care le poți aborda.

X și O pe steroizi

În bătălie, Clash mi-a dat senzația unui joc de cărți pe ture, precum MTG, redus la esențial și condimentat cu elemente de puzzle. Se joacă pe ture și fiecare primește trei mutări la dispoziție pentru a-și aranja defensiva și atacul.

Eranul se împarte în două jumătăți, fiecare umplută aleator de un număr fix de unități din pachetele selectate de fiecare combatant în soclurile disponibile, trei la număr pentru unități obișnuite și două pentru devastatoarele creaturi speciale, singurele pe care trebuie să le și cumperi și pe care le poți pierde definitiv dacă sunt distruse sau le înlături manual din luptă. De exemplu, poți alege doar arcași pe soclurile normale sau, dimpotrivă, le poți condimenta cu diversele unități pe care le deblochezi în timp.

Pe teren, ele trebuie așezate în coloane de câte trei (identice, inclusiv la culoare) pentru a forma un atac, care se va declanșa la începutul unei ture proprii viitoare, în funcție de viteza unităților respective și, dacă va avea succes, va străpunge linia din spate a inamicului, provocând daune maxime eroului advers. În caz că atacul întâlnește ziduri și alte unități, pregătite de atac sau nu, acesta le distruge sau le slăbește atacul și se anulează. Valoarea


Cafteală în crâșmă!


Am dat de dracu!

daunelor scade în funcție de situație. De exemplu, dacă un atac cu 7 damage întâlnește trei unități, acesta le va distruge și va lovi eroul opus cu 4 damage. Dacă însă întâlnește o coloană de unități cu atacul pregătit, valoarea lui se scade întâi din cea a atacului lor. Astfel, unitățile pot fi folosite pentru slăbirea și blocarea atacurilor adverse. În plus, poți aranja, tot pe culori, minimum trei unități identice în linie, formând un zid protector. Formând succesiv ziduri cu unități identice, alimentezi un zid mai puternic și faci loc pentru ofensivă pe respectivele coloane. Unitățile distruse pot fi înlocuite cu o mutare specială (unde practic tragi din pachetul de cărți), iar când reușești să elimini câte o unitate de pe câmpul de luptă pentru a crea formații de atac și apărare, mutarea e gratuită. Atât atacurile, cât și zidurile protectoare capătă proprietăți diferite, în funcție de unitățile care le formează. Dincolo de asta, fiecare erou vine cu propria magie, care se încarcă greuț, pe parcurs, și trebuie păstrată și folosită cu mare chibzuință de-a lungul încleștărilor din ce în ce mai dificile și complexe.

Pornind de la un concept destul de simplu și adăugând multe condimente în rețetă, producătorii au reușit să obțină un joc de strategie pe ture excelent în practică, foarte inteligent, dar nu stresant, unde nici măcar nu prea am multe lucruri de reproșat AI-ului. E genul de animal care te prinde pe nesimțite și-ți fură timpul nemilos, însă măcar dă la schimb o distracție pe cinste și-ți testează atenția, inteligența și ingeniozitatea cu provocări interesante fără să te scurtcircuiteze. Mai mult, curba de dificultate crește repede, însă la țanc pentru a nu instaura plictiseala, iar luptele sunt îmbunătățite pe parcurs de felurite elemente secundare, precum unități inutile, care-ți ocupă loc și trebuie protejate sau sănătatea inamicului e înlocuită de ținte mobile de la o tură la alta, care trebuie atinse într-o ordine anume, cerând o planificare perfectă și viziune tactică sănătoasă, cu multe ture în avans.

Tot ce vă pot spune este că varianta PC costă doar 15 euro și-i face cu vârf și îndesat, iar interesații îl pot găsi și pe console, unde recomandarea mea se îndreaptă clar către DS, varianta perfectă pentru un asemenea titlu. S-aveți poftă!

■ **Caleb**

VERDICT LEVEL

+
- game design inteligent
- palpitant pentru un joc pe ture
- ingenios, cu mult conținut
- transpunere bună a unităților pe un sistem diferit

–
- poveste nu foarte interesantă
- nimic memorabil pe partea de sunet
- ecrane dese de încărcare

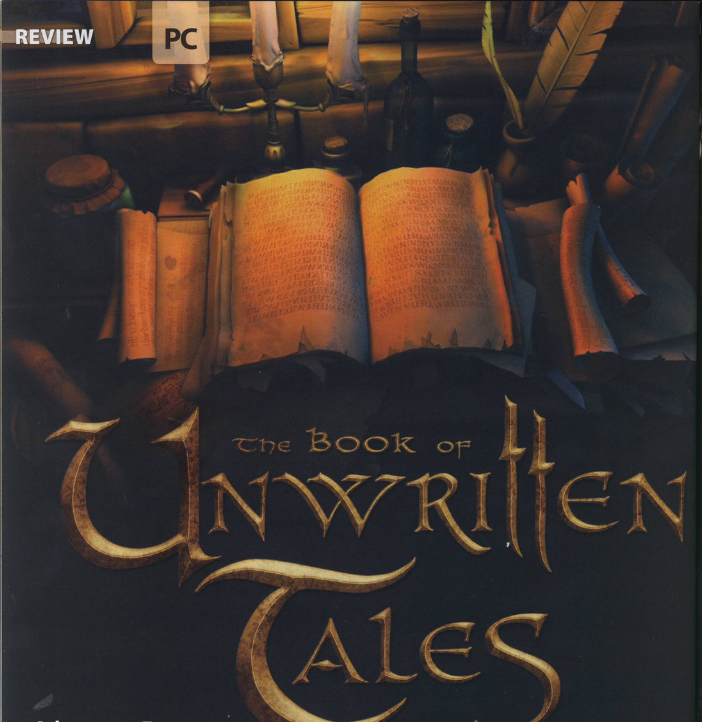
PE SCURT:
Pentru o fractiune din prețul lui Heroes VI, primiți un TBS cu un design superior, peste 30 de ore de joc single, multiplayer local și pe net plus grafică drăgălașă. Devine rapid dificil (exact cum trebuie), are un ritm bun, te ține în priză și abia când se ia lumina îți amintești că ultimă zi de plată a electricității fusese alaltăieri.

8.5

Gen TBS/RPG **Producător** Capybara Games **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** mightandmagic.uk.ubi.com/clashofheroes

CERINTE MINIME:
Procesor PIV 3 GHz **Memorie** 1 GB **Accelerare 3D** 256 MB, Dx9, Shader Model 3

ALTERNATIVA BLOOD BOWL LEGENDARY EDITION
Singurul punct comun pe care-l are cu Clash of Heroes vine din ideea că trebuie să împingi, în cazul de față mingea, în spatele liniilor defensive ale adversarului și că este TBS. Mai precis TBS-ul meu preferat din ultimii ani, pe care-l recomand călduros cu orice ocazie.



Adventure Fantasy

„Şi bățul ăsta ce face, bunicule?" „Este mai mult decât un simplu băţ, este o baghetă magică." „O baghetă magică!?" „Da, toţi vrăjitorii au baghete magice, cu ajutorul lor fac vrăji." „Oaa..." „Fă o magie, bunicule!" „Am făcut una când aţi venit." „Aia cu iepurele? Dar la aia nu ai folosit bagheta şi, în plus, nu a fost nici atât de spectaculoasă." „Hei... acea scamato... magie am învăţat-o de la nimeni altul decât domnul Wupperman şi, în plus, e total inofensivă pentru animale." „Wupperman?" „Voi copii chiar nu mai învăţaţi nimic la şcoală? Domnul Wupperman este cel mai vestit ghicitor al viitorului din istorie." „A, da, mătuşa Petunia se uită mereu la el prin noua bilă de cristal color pe care şi-a cumpărat-o, e innebunită." „Da... hahaha... mare găselniţă şi asta cu bilele de cristal semi-portal, Wupperman speră ca nimeni să nu intuiască..." „Hai, bunicule, arată-ne o vrajă! Te rugăm!!!" „Of, bine, bine, drăcuşori mici: cuspis cornuum pro totus." „Ă... bunicule?! Nu s-a întâmplat nimic." „Sunteţi siguri, ia uitaţi-vă mai atent unul la altul!" „Oaa... hahahaha... până şi tu ai, bunicule, mă duc să-i arăt şi mamei." „...încet, că mă omoară Ivo! Nu cu capu-înainte!!!" ... ... „Dar, bunicule, tu cum ai devenit magician, eu nu mai cunosc niciun alt gnom magician." „Eh... asta e o poveste lungă şi întortocheată despre Marele Război şi Artefactul Căruia Nu-i Rostim Numele." „Te rugăăăm, bunicule!" „Of, bine, bine, urcaţi-vă pe divan şi liniştiţi-vă."

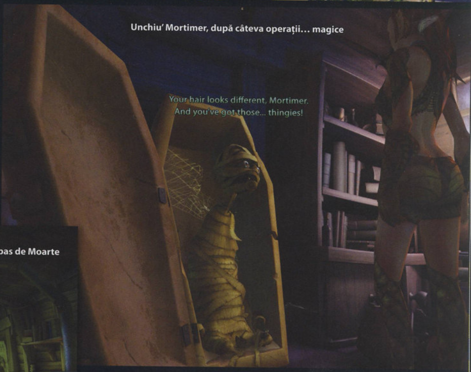
„Totul a început când unchiul Mortimer – cred că-l ştiţi, bătrânelul arheolog care mai trece pe la mine – a văzut nişte hieroglife în agenda unui cercetător de zâne." „Hieroglife?" „Inscripţii. Copiate după pereţii unui vechi templu parţial scufundat de pe insula Sordia. Odată descifrate, acestea i-au dezvăluit unchiului Mortimer că templul ascunde legendarul artefact. Un artefact care îi dă celui care-l deţine puterile unei zeităţi. Vedeţi voi, Unchiu' Mortimer a realizat că artefactul ar putea pune capăt războiului şi a trimis imediat o scrisoare Marelui Magician al oamenilor, Maestrul Alistar. Beetle, ucenicul lui, a fost însă prins de oamenii lui Mortoga, care mai apoi au venit şi după el. Întâmplarea face ca, exact când era târât şi aruncat într-o cuşcă de pe spinarea unui dragon de povară, Ivo, prinţesa elfilor din Pădurea Argintie, să treacă prin zonă." „Ivo? Ca pe mama?!" „Hehehe... de fapt e invers... Curioasă din fire, Ivo s-a agăţat de piciorul dragonului şi l-a eliberat pe Unchiu' Mortimer după ce acesta i-a povestit ce s-a întâmplat.



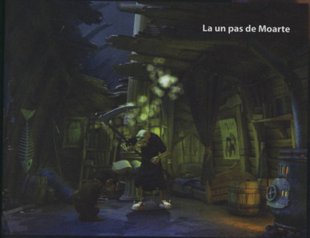
Trebuie neapărat să-l întrebați ce e cu scaunul ăsta, e mai haios cu cât îl întrebați de mai multe ori


Un D'Artagnan așa cum nu ați mai văzut

Pe vremea aceea, bunicul vostru era un simplu gnom care lucra ca om bun la toate în barul dwarfilor de la poalele Muntelui Creastă Albă. Diferit de ceilalți gnomi, nu mă pricepeam mai deloc la mecanică, fizică sau alte științe, dar visam să devin un erou, un magician puternic. Maestrul Berar nu contenea să râdă când mă auzea. Tocmai cumpărase un robot de bucătărie și îmi spunea că pot să plec acasă după ce-l asamblez și îl învăț să vâneze șoareci. Ce ți-e și cu preconcepțiile astea, ca și cum orice gnom ar trebui să știe cum să asambleze... Copii?",,Șhh... au adormit... A venit rândul lor să-ți asculte poveștile?",,Nu sunt povești, Ivo, de ce ești răutăcioasă... eh... o să le dau mâine compact-discul în caz că vor să afle ce se întâmplă mai departe, maimuțele tocmai ce mi-au trimis o duzină, în sfârșit au terminat,



Unchiu' Mortimer, după câteva operații... magice


La un pas de Moarte

s-au tot plâns că memoriile mele sunt prea complicate pentru utilizatori și tot voiau să taie din ele. Le-am spus mereu: <Tinerii din ziua de azi nu mai știu altceva în afara jocurilor pe gramofon și bilă de cristal color, nu înțeleg cum ar putea fi prea complicate pentru ei.>"

Stop. Și de la capăt.

Voi credeți în coincidențe? Sau poate coincidențe e prea puțin spus, într-un univers care conspiră prin coincidențe și potriveli la mai binele vostru? Pentru mine, acest tip de idei este perfect contrar minții mele adânc înfipte în realitate, însă, din când în când, nu pot să nu remarc câteva intersecții parcă prea maiestuos lucrate pentru a le mai putea desconsidera. Luna care a trecut a adus-o în mintea mea pe Zelda chiar înainte de a începe jocul, prin caricaturi, cântece și chiar și prin apariția Zeldei Fitzgerald într-un film, nimic deosebit mi-am spus, e normal să se întâmple așa înaintea unei lansări atât de anticipate, iar filmul... de abia acum mi-am făcut timp să-l văd. Potrivelile au continuat însă la un nivel mai puțin „vizibil". Parcă toate informațiile pe care le-am strâns, separat de joc, în această perioadă, m-au ajutat în crearea unui review bun și frumos (sper eu). Mi-am spus din nou, așa ne funcționează creierele, nimic deosebit, dar la jumătatea aventurii aici de față, ceva mi-a pus capac. Am realizat că tot ce am scris în cadrul review-ului Zelda, cu o mică diferență, se poate aplica perfect și acestui titlu. Nimic deosebit, zic (iar), probabil că majoritatea jocurilor bune s-ar potrivi cu vorbele puse de mine acolo, acum însă că l-am terminat... nu mai știu... coincidențele sunt prea mari.

Spuneam despre Zelda că este unul din acele jocuri despre care îți vine să povestești încontinuu. The Book of Unwritten Tales este mult mai tare, nu că-ți vine să povestești, dacă o faci minuțios, ai toate șansele să-ți ia, în stilul Forest Gump, mai mult decât durează jocul în sine, în timp ce audiența ar sta cu gura căscată gângurind din când în când... „nu te cred!" (că ăsta este un joc.) TBoUT este o privire aruncată universului fantasy în momentul în care eroii sunt plecați toți la luptă. Ce fac cei care rămân acasă? Cine face poțiuni (și, credeți-mă, trebuie să vedeți cum se fac poțiunile, Doamne, ce prostii mai beau ăia pe câmpul de luptă)! Dar și cum se fac săbiile și vrăjile. Cine ar fi crezut că în spatele scenelor din RPG-uri poți găsi adevărate universuri adventure. Universuri care nu se sfiesc să le parodieze pe suratele lor mai mari. În TBoUT veți chicoti cu Războiul inelului și cu Harry Potter și vă veți tăvăli pe jos de râs cu Războiul stelelor și Word of Warcraft. Interesant, însă, este că aceste apropouri și atingeri nu se simt în niciun moment aruncate doar de dragul de a le face... cum să explic... vă aduceți aminte filmul Get Smart cu Steve Carell? Este o parodie la adresa tuturor filmelor cu spioni și agenți secreți existente: de la 007 la Misiune imposibilă, dar este în același timp și un film bun, în multe momente chiar mai bun (și mult mai haios) decât cele parodiate.



Trupa celor mai interesanți zombi pe care o să-i întâlniți vreodată.

Are personaje puternice și un story legat. În același stil și povestea și eroii din TBoUT ar putea face de unele singure un adventure deosebit, în timp ce parodia vine doar ca valoare adăugată, integrată.

De fapt, mica diferență de care vă spuneam mai sus este faptul că, dacă în Zelda povestea cade în spatele gameplay-ului, aici se întâmplă exact invers. E și normal, pentru că vorbim de un adventure cât se poate de clasic în care strângi obiecte și vorbești cu „oamenii" pentru a avansa. Genul lent, cum îmi place mie să-l numesc. Vă recomand ca, de fiecare dată când luați un obiect în inventar, să încercați să-l combinați cu toate celelalte, apoi după ce-ați epuizat dialogurile și ați interacționat cu toate mecanismele, să reveniți în planșe, dacă v-ați blocat bineînțeles, și să apăsați tasta space, care vă va dezvălui toți pixelii pe care i-ați trecut cu vederea. În acest mod, jocul va prinde suficientă viteză și moment pentru a fi la același nivel cu povestea prin care te poartă.

La fel ca și Zelda, impresia inițială lăsată de TBoUT a fost tot una de 8, ba chiar de 7 (n-a vrut să pornească cu o placă de sunet Creative, problemă recunoscută oarecum și pe forumurile lor și, până am realizat care e șpilu', mi-a venit acru): m-a deranjat grafica, pe care am găsit-o mai slabă decât în trailere, chiar și direcția artistică, cu dragoni roșii-portocalii cu aspect de balon, dar mai ales Elfițele (e doar una, dar la plural sună mai bine), prea dezbrăcate și prost animate. Până și story-ul mi s-a părut clișeic și fumat. La sfârșitul capitolului 3 însă, care se simte ca sfârșitul jocului, dar nu e nici pe departe, povestea „a explodat într-un 10" și a rămas acolo până la sfârșit, trăgând după ea toate celelalte elemente ale jocului. Cum spuneam? Am impresia că „producătorii s-au abținut pur și simplu până în acest moment, în care leagă totul și dau sens întregului univers, dar saltă în același timp și frumusețea grafică și ideatică". Înțelegi de ce dragonul avea acel design și că de fapt Ivo e desenată așa ca o parodie la dezbrăcatele din celelalte jocuri, cu mica diferență că aici chiar are o logică goliciunea ei. Eroii cu care joci devin prietenii tăi, aventurile devin incredibile și demente, vocile și replicile de neuitat.

De fapt, producătorii au avut mare grijă ca pe tot parcursul jocului să ai cu cine vorbi. Ba că e o mumie într-un sarcofag, ba că e un zombi fără cap, niciodată nu te vei simți singur așa cum se întâmplă în majoritatea celorlalte adventure-uri. Aici, povestea-și trage seva mai ales din dialoguri. Ceea ce face jocul oarecum ușor, pentru că de cele mai multe ori eroii și NPC-urile comentează despre orice, dar mai ales despre ce trebuie, iar obiectele de inventar se integrează destul de logic în decor. Lucru care dă, pe de altă parte, integritate universului și gameplay-ului. Cum ziceam? TBoUT „nu e jocul care să pună bețe în roate poveștii și aventurii". Și bine face, pentru că per total l-am simțit ca cel mai bun adventure pe care l-am jucat anul acesta, nu că ar fi prea multe, și pot să-l recomand oricui, nu numai celor care iubesc acest gen. Nu de alta, dar trebuie să vedeți cum se dansează dansul fulgerelor și de ce, cum se joacă World of Bureaucracy și cine ține serverele în picioare, dar și să vă întâlniți cu Moartea. Să înțelegeți de ce americanii sunt niște orci, de ce inelul din acest joc e de două ori mai meseriaș decât cel care le conduce pe toate și să vedeți ce mai fumează șamanii. Să o auziți pe… ■

ncv



Intrarea orbitoare a templului scufundat

VERDICT LEVEL

+
- dialogurile
- universul închegat
- ideile și aventurile
- eroii cu personalitate
- atingerile neforțate

–
- multe texturi cu gust de plastic
- gameplay-ul prea lent pentru unii

PE SCURT:
Întotdeauna am așteptări foarte mici de la jocurile stil parodie, dar TBoUT este mult mai mult de atât. Cu idei, dialoguri și întâmplări incredibile, de care ar fi mândru orice RPG, plus aluzii de te tăvălești.

9.2

Gen Adventure **Producător** King Art **Distribuitor** KingArt
Ofertant GamersGate.com **ON-LINE** bout.kingart-games.com

CERINTE MINIME:
Procesor 1,5 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128MB VRAM

ALTERNATIVA SAM & MAX: SEASON ONE
Incredibil, dar nu prea avem aventuri în universul fantastic medieval, așa că rămânem cu „comedia". Sam și Max să fie atunci. Tot sezonul unu, nu de alta, dar TBoUT ar putea să te țină mai mult decât toate episoadele din pachetul SM la un loc.



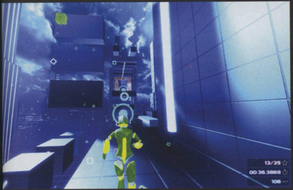
InMomentum

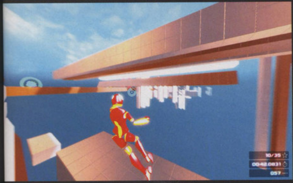
Lumea jocurilor indie este plină de titluri deosebite, iar foarte multe dintre ele încearcă să abordeze într-un mod aparte diverse aspecte ale unui gen, tocmai pentru a ieși în evidență. Cel mai bun exemplu în acest sens este Minecraft, dar despre el puteți afla mai multe chiar din această ediție, astfel că nu voi intra în detalii. Citiți review-ul și vă veți convinge de calitățile unui joc creat de un singur om, devenit milionar peste noapte. O să vedeți că se poate. Revenind la oile noastre, putem spune că InMomentum intră, într-o oarecare măsură, în aceeași categorie, însă folosește un engine deja consacrat pentru a-și prezenta oferta - Unreal Engine 3. Dar despre ce este vorba?

Tehnica saltului

La prima vedere, InMomentum te trimite cu gândul la Mirror's Edge, însă este mult mai simplu, atât ca gameplay, cât și ca conținut. De aici și prețul lui mult mai scăzut. Totul se reduce la viteză, mai exact la cea cu care parcurgi trasee abstracte suspendate în aer, sărind de pe o platformă pe alta, de la un perete la altul, dezactivând bariere, colectând și folosind power up-uri atunci când situația o cere. Nu avem nici poveste, nici actori în adevăratul sens al cuvântului, ci doar două moduri de joc distincte: Sphere Hunt, în care trebuie să aduni un anumit număr de sfere presărate prin nivel, și Time Trial. Pe scurt, tot ceea ce încearcă InMomentul să ofere ofere este libertate de mișcare, atât pe verticală, cât și pe orizontală, într-un pachet care se străduiește să nu plictisească. În acest sens, controlul este foarte simplu și intuitiv, permițându-le amatorilor de cursă lungă să se afunde rapid și fără probleme în lumea jocului.







Jocul se vrea a fi o provocare constantă, îndemnându-te să parcurgi fiecare traseu cu obstacole într-un timp cât mai scurt. Dar pentru că elementele traseului sunt suspendate în aer, se întâmplă să mai și cădem în gol, moment în care riscăm să revenim cu personajul în dreptul celui mai recent checkpoint. De multe ori însă, pilonii pe lângă care cădem ne pot ajuta să ajungem înapoi pe platforme, propulsându-ne pe verticală. Astfel, evităm reluarea ultimei porțiuni de joc. În rest, altceva nu prea mai are, cu excepția opțiunii de a intra în Slow Motion, iar în multiplayer n-am reușit să-l încerc, pentru simplul motiv că nu am găsit jucători să-l joace în acest mod. Cine știe, poate că n-am ales eu bine momentul, dar ideea pare să fie aceeași ca și în single, cel mai mic timp având asigurat primul loc pe podiumul de premiere.

De moment

InMomentum nu impresionează prin detaliu, punând accentul pe funcționalitate, dar nu este nici urât. Dimpotrivă, culorile sunt calde și nu te zgârie pe retină. Nu este însă prea bogat în conținut, iar prea multă țopăială în viteza a cincea poate provoca, la un moment dat, amețeală. Celor mai puțin antrenați, le recomand consumul pe reprize de zece cu pauze de cinci minute. Așadar, săriți!

■ KiMO

VERDICT LEVEL

+
- Controlul
- Designul deosebit
- Îți poți controla direcția chiar și în aer

−
- Sărac în conținut
- Câteva bug-uri

PE SCURT:
Nu este Mirror's Edge, dar oferă curse aproape la fel de amțitoare în schimbul unei sume modice de bani. Cam simpluț și s-ar putea să vi se pară că cere cam mult, dar dacă vin și niște DLC-uri moca... Că doar au promis!

7

Gen Racing **Producător** Digital Arrow **Distribuitor** White Rabbit Interactive
Ofertant store.steampowered.com
CERINTE MINIME: **Procesor** 2.5 GHz **Memorie** 2 GB RAM
Accelerare 3D ATI X1900 / nVidia 8800GTX

ALTERNATIVA MIRROR'S EDGE
Buget incomparabil mai mare, poveste, dar mai ales gameplay foarte antrenant.



**Era o noapte furtunoasă;
lumina se-ascunsese-n frigider
iar eu măcelăream la hoarda fioroasă
cârmind bravul erou cu muşchi de fier.**

Undeva prin centrul istoric al Braşovului, nu departe de vizuina proprie, se înaltă o clădire veche pe mai multe etaje, care mărginise odată una dintre porțile de acces în vechea cetate. Deschizătura continuă într-un tunel cu boltă cariată de vreme, pe sub care odinioară treceau caleştile negustorilor de vază ai nodului comercial şi meşteşugăresc înfipt în inima țării. La dreapta, o mică intrare, cu scări înfăşurate preț de mai multe etaje, care dă, nivel după nivel, în câte-o încăpere imensă, din care pornesc tot felul de holuri şi uşițe. De obicei, într-un trecut mai puțin îndepărtat decât cel cu negustorii, când ajungeam la I, pereții îşi modificau rezistența, odată cu urechea mea internă, sub tăvălugul forfotei pensionăreşti. Bătrânii, aşezați cuminți pe băncile de aşteptare ale cabinetului, ba vorbeau despre Ionică al Venerei cea plecată în Olt, care, spune-se, ar fi murit de curând şi se certau rudele pe moştenire, ba ornau clasa politică a momentului (aceeaşi şi acum) cu tot felul de adjective care ar face mai bine să ocolească paginile unei reviste respectabile precum cea de față şi mai ales se dădeau tari în diversele afecțiuni motorii şi cardiovasculare acumulate până în acel punct al şederii lor pe Pământ, care de altfel justificau efortul deplasării până la vindecător. Motiv pentru care subsemnatul dobândise o abilitate aproape magică de a parcurge distanța până la etajul II, într-o experiență pedestră care se apropia, şovăielnic ce-i drept, de teleportare. De acolo, făceam stânga şi parcurgeam zglobiu distanța până la apartamentul din capăt, unde, între orele 10 şi 18 parcă, nu trebuia să-ți anunți sosirea şi uşa era întotdeauna descuiată. Iar distracția se închiria cu ora, la cele trei calculatoare care se lăsau muncite de copilandri ca să-şi scoată proprietarul investiția în micul bisnis. Nu era o idee bună să vii cu bicicleta, după cum au constatat mai mulți amici alături de care frecventam casa plăcerilor virtuale, care, mai devreme sau mai târziu, s-au întors fără biciclete. Acolo am văzut şi jucat prima dată multiplayer-ul Delta Force. Distracție maximă! Tot acolo râdeam cu poftă de nefericiții care țineau ocupat un calculator toată ziua cu Heroes, plătind o mulțime de bani şi nereuşind niciodată să-şi încheie partidele în aceeaşi zi; plecau la casele lor neîmpliniți, gândindu-se la soarta campaniei militare ce avea să fie decisă abia în ziua următoare, în timp ce gaşca noastră păşea în stradă triumfător, păstrând încă ecourile adrenalinei generate de partidele multiplayer din Odiseea Omului cu Ranga.

Taman aici am pomenit şi un ciudat butonând o chestie izometrică, în care mânuia mogâldețe izometrice care altoiau trepăduşii nemorți ai necromantei locale, pusă rău pe şotii.

Între Diablo şi Quake

Primul contact cu noul gen fusese deja asigurat de maestrul de ceremonii al viscolienilor, aşa că am ştiut exact de unde să iau creația celor de la Westwood. Mai ciudat mi s-a părut fenomenul după care probabil Nox şi-a căpătat numele, un efect prin care tot ce nu putea fi văzut de către personaj era inundat în beznă. Motiv pen-



Atentat la grafica din Baldur's Gate



Efectul „Nox”







tru care deplasarea personajelor prin niveluri oferea privitorului distant un adevărat joc de umbre, iar celui implicat în acțiune o incertitudine apăsătoare cu privire la tot ce se ascundea după cotloanele inaccesibile ochiului. Unde Nox nu s-a remarcat prin creativitate la modul general, Westwood a compensat cu orientarea hotărâtă spre acțiune furibundă în ritm accelerat, ajutată de sistemul de iluminare atrăgător și acest concept permanent de „fog of war", unde ceața se transformă în beznă. Vă dați seama adrenalină, când alergi după una bucată scheletăraie care se pierde după un stâlp mai gros și câteva ocoluri mai târziu, încercând să-l prinzi, te trezești cu ditamai dihania perturbând ecuația în cel mai neașteptat și letal mod, tocmai datorită câmpului vizual limitat?

De altfel, tot ce a construit Diablo pe modelul nivelurilor generate aleator a fost pus deoparte în favoarea unor locații unice și mereu identice, însă cu valoarea adăugată a planificării exacte a experienței de care urmează să aibă parte jucătorul. Cam trebușoara pe care-o face incredibil de fain recentul Dark Souls, de care, să știți, n-ați scăpat doar citind review-ul mult prea succint de luna trecută. În plus, fiecare dintre cele trei clase de personaj vine cu propria versiune de poveste și propriile obiective, ducând spre finaluri evident diferite. Cum Nox este What You See Is What You Get în cel mai tranșant mod cu putință, nu vă așteptați la artificii ElderScrolls-iene, unde luptătorul poate mânui magie sau apar vrăjitori rafinați în arta mânuirii paloșului de două mâini. Avem metale grele aka warrior, total incompetent la tras cu arcul, un conjurer care îmbină un ranger cu un hoțoman și poate face niscai vrăji interesante, fără a beneficia de avantajele maxime ale niciunei extreme și, bineînțeles, neobositul vrăjitor sadea, care și-ar petrece mai degrabă un secol în bibliotecă înainte să-și murdărească pălmuțele delicate cu vreun instrument de ucis dedicat prostimii. Așadar, trei experiențe complet diferite, din toate punctele de vedere, care îți dau în practică tot atâtea campanii destul de lunguțe, presărate cu tot felul de questuri interesante, orășele și neapărat o puzderie de temnițe, păduri fermecate și abisuri înfricoșătoare, pline-ochi de drăcovenii pe care le poți măcelări fără să te gândești de două ori. N-ai cum să omori NPC-uri, nu există alegeri bune și alegeri proaste, doar ce poți să faci și ce nu. Iar experiența, chiar și așa, clasică, brută, capătă clasă în mâinile echipei talentate și face Nox o mică bijuterie care merită din plin butonată și după doisprezece ani de la debut, așa cum m-a ajutat să-mi dau seama varianta Gog. La început, ținuta urbană a protagonistului, cu tricou și shoes, aruncat pe nepusă masă în lumea fantastică, s-ar putea să vă lase indiferenți, însă dați-i vreo oră și veți vedea cum prima impresie „meh" face loc dependenței. La o adică, așa pornea în călătorie și avatarul din Ultima IX, care însă-și va găsi loc într-un alt episod al rubricii retro.

Vreți un argument și mai bun? Chakramul (Xenei), armă folosibilă și absolut devastatoare pe coridoare înguste, care face tot deliciul jocului, întocmai ca wingstick-urile din proaspătul Rage. Iar dacă terminați într-un târziu experiența single, vă așteaptă o sumedenie de moduri multiplayer extrem de furioase, unde elementele RP sunt lăsate deoparte și acțiunea se concentrează în arene limitate, care aduc mai degrabă a măceluri într-un Quake izometric cu tematică medievală fantasy. Sau, și mai bine, dacă v-au plăcut decorurile campaniei din Magicka, aflați că setting-ul lui Nox este unul similar, în care orele de butonat devin minute și vă veți pierde fără niciun regret ulterior.

■ **Caleb**

Ofertant www.gog.com



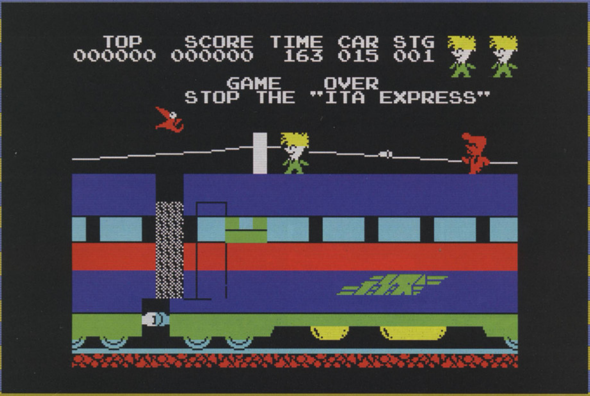




Program: EXPRESS

Fiecare omuşor din spaţiul carpato-danubiano-pontic a avut la un moment dat o pasiune arzătoare pentru trenuri, pasiune care l-a bântuit toată viaţa şi i-a călăuzit paşii pe cărări neumblate. Unii au ajuns navetişti şi campioni supremi la „şaişase", alţii au înfruntat cu vitejie sârmele şi au colonizat uzine de o frumuseţe rară, amicului Locke îi sticlesc ochii de câte ori mai apare un expansion pentru Railworks (şi îi sticlesc cam des în ultima vreme), iar eu... eu am fost mai cuminte şi am ales să atrag dispreţul întregii specii a controlorilor fiindcă sunt incredibil de prost şi îmi place să călătoresc cu bilet. De fapt, vă mint. Deşi pozez în cetăţean responsabil, am un secret întunecat despre care ar fi mai bine să vă povestesc eu acum decât să apară în Libertatea atunci când voi candida pentru postul de Mare Vizir al Califatului Pietroasele (cum mi-a prezis marele ghicitor în ghiudem, Al Abacq). De mic copil m-a fascinat semnalul de alarmă şi mai ales aţica roşie, oficială, cu sigiliul ei de plumb care te făcea să te gândeşti de două ori înainte să anunţi mecanicul de locomotivă că tac-tu a căzut din tren în timp ce se lupta cu TF-ul. Dar nu pasiunea mea pentru oprit trenuri şi nici dorinţa mea arzătoare de a trage hohotind isteric semnalul de alarmă cum trag colindătorii sfoara de la buhai când umblă cu pluguşorul m-au determinat să scriu astăzi despre Stop the Express, o mică bijuterie a jocurilor de Spectrum. Să vedeţi chestie. Mă uitam la Caleb cum căpăcea un boss în Dark Souls. Nu, nu era o locomotivă fantasy şi nici un naş mutant, ci un simplu şi obişnuit păianjen gigantic cu o jumătate de gagică goală în loc de cap. Nu m-am uitat dacă tanti avea chiar opt sâni, căci l-a căsăpit rapid şi pe ecran i-a apărut mesajul genial: You Defeated! Atunci mi-am adus aminte că acum vreo 15 sau 16 ani am butonat cu îndârjire un joculeţ de HC care m-a dat pe spate cu un simpru şi sincer: „Congraturations, you sucsess!".

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Stop the Express este un platformer deosebit de simpatic, creatia companiei japoneze Hudson Soft (dacă numele vă sună cunoscut, gândiți-vă la Bomberman, hitul care i-a pus pe harta gaming-ului în 1983) și a fost visul umed al fiecărui adolescent care își dorea să alerge gol și liber cu... pletele fluturând în vânt pe un tren aflat în mișcare. Obiectivul final era cabina mecanicului de locomotivă, unde trebuia să ajungi pentru a opri buclucașul tren de mare viteză. Cum călătoria fără bilet încă nu se inventase în Japonia (blatiștii de meserie mai aveau de îndurat vreo șapte ani de stat cu forța în țară), a fost nevoie de un plot ceva mai complicat care implica o grupare teroristă de culoare roșie și un agent secret (adică tu) cu părul bălai și pijama verde. Și câțiva semipterodactili micuți, tot de culoare roșie (pe care i-am evitat ca prostul deoarece jocurile video, filmele de acțiune ale anilor 80 și un fel de unchi fost deținut politic m-au învățat că, dacă e roșu, are bombă nucleară și e dușman), care îți erau de mare ajutor în eliminarea urmăritorilor. Tot Roșii. Așadar, expresul ITA a fost „rechiziționat" de infamii Roșii, probabil o nouă specie invazivă de teroriști-blatiști-totalitariști-fundamentaliști. Jobul tău de agent secret era să fugi ca disperatul spre locomotivă în timp ce culegeai de zor pterodactilii cei roșiatici și evitai cu măiestrie stâlpii infamiei și ai telecomunicațiilor, sârmele cele dușmănoase și legiunile teroriste. Ocazional, te mai trezeai și prin vagoane, unde aceiași răufăcători roșii umblau să te composteze ca pe ultimul navetist ilegalist. Adrenalină pură, gameplay de geniu chiar și în condițiile în care Stop the Express nu era singurul platformer îndrăcit din peisaj. Însă era cam singurul în care alergai pe un tren ca în orice flick de acțiune care se (și te) respectă cât de cât. Ocazional apăreau și căderi nervoase la fel de pure, noroc cu mașinăriile vremurilor, care credeau că 4.75 MHz și 48k le vor asigura nemurirea și erau făcute să reziste căderilor nervoase, căderilor de pe birou și căderilor de tensiune atunci când vecinul se apuca să sudeze. Căci „sucsessul" în platformerele de atunci era mult mai greu de atins decât succeșii corecți din punct de vedere gramatical ai zilelor noastre, iar fericitările erau cu adevărat satisfăcătoare. Aflați de la mine că oricine poate fi felicitat, însă doar cei care au reușit să Oprească Expresul merită adevăratele fericitări.

0 OK, 0:1

Freeway Fury 2

www.notdoppler.com/freewayfury2.php



Dacă vă trage să jucați un Just Cause sau mai noul Driver, dar, din motive obiective, nu puteți: placa grafică praf sau lipsă; părinții au îmbătrânit în fața PC-ului mai potent; n-aveți bani să le cumpărați. Sau, mai puțin obiective, dar la fel de dureroase: lene; nu puteți lua cu voi PC-u' la WC; torrentul nu merge; atunci... Freeway Fury este pentru voi. Nu face el tot (ahem!) ce fac titlurile de mai sus, dar nebunia și atmosfera se păstrează. În FF 2, ești un șofer normal care face o criză de nervi din cauza traficului infernal – deci, cum spuneam, normal. Sare pe capota mașinii, apoi pe cea din față, apoi pe cea din față, apoi pe cea din față, ajunge în fața plutonului, dă cât colo cu șoferul cap de... coloană și pleacă mai departe cu mașina acestuia. Bineînțeles că se grăbește pentru că trebuie să ajungă în timp record la capătul autostrăzii. Nici poliția, nici... ăla e un tanc? ... nu-l mai poate opri pentru că acasă friptura-i pe masă. Sărbători fericite și un an nou plin de bucurii!!

City Siege 2: Resort Siege

armorgames.com/play/11370/city-siege-2-resort-siege



Decembrie este pentru mine o lună criminală. Termenul de predare al articolelor pentru ediția din ianuarie este atât de scurt încât ajung să suprapun jocurile, să scriu pe la serviciu, să stau până la 3 să mai termin un nivel, să iau laptoapa la toilette (OK, OK, s-a fumat), doar, doar oi termina. Singura pagină care nu mă stresează este cea de minijocuri. De obicei ușor de scris/jucat/plăcut. Asta până la City Siege 2, care s-a dovedit, deși inițial era să-l trec cu vederea din cauza unei grafici mai copilărești, atât de bun, încât, după 6 ore, eu tot jucam și nu mă mai opream să scriu... Resort Siege este o combinație de Worms cu Jagged Alliance 2 – și pentru mulți dintre voi cred c-am zis destul – în sensul că poți angaja mercenari cu ajutorul cărora trebuie să debarasezi o hartă 2D de teroriști. Inițial mi s-a părut prea ușor, dar dacă te întărâți să iei mereu aurul, adică să salvezi toți ostatecii și să culegi toate steluțele, devine rapid foarte antrenant. Cu strategii peste strategii de pus în aplicare, acum trimiți spionul pentru că nu poate fi văzut, acum trupa de comando, acum grenadierul. Și când vă supără, elicopterul cu lansator de rachete.

Legend of the Void

www.kongregate.com/games/violatorgames/legend-of-the-void

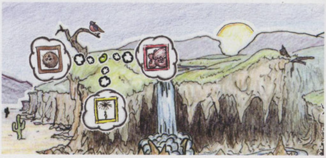
Mă gândesc, însă, că poate sunteți mai pretențioși de fel când stați pe WC, așa că v-am pregătit și un Mini-RPG-TBS. Ce poți dori mai mult decât să gândești o strategie împotriva lupilor turbați și să uiți de miros, apoi să te întorci cu pieile lor în sat exact când ai terminat? Lăsând gluma de-o parte, LotV este unul dintre cele mai reușite web RPG-uri existente, cu poveste (nimic deosebit, dar bine că e), grafică și muzică frumoase (pentru un webgame) și (mai ales) strategie pe ture. Am ales un rogue (tâlhar) drept clasă de start (din cele trei posibile) și nu mi-a părut rău, dar mi-am prins urechile în 3 arbori distincți de atribute/abilități, de mi-a fost mai mare dragul. Unele abilități sunt universale, dar celelalte se activează doar dacă ții în mână un pumnal sau, respectiv, un arc. Toate bune și frumoase veți spune, alegi una dintre arme și-i dai înainte, dar mie ambele mi s-au părut încântătoare. Ce s-aleg, un critical sporit și-un arc puternic sau șansă de stun și un șiș magic? Nu mai contează, mă credeam legendar și mi-am luat-o urât cu ambele...



Sprout

www.kongregate.com/games/customlogic/sprout

Luna trecută mă miram de lipsa adventure-urilor de calitate din mijlocul internetului. Se pare că nu știam despre ce vorbeam pentru că nici la doi pași de Morningstar am găsit Sprout, o aventură despre circuitul naturii pe planetă. Un joc care te face să te gândești la cum reușesc plantele să ajungă peste tot și, prin extrapolare, la cum schimbă oamenii diferitele habitate în care au ajuns, la felul în care caprele și oile duse de noi în Australia, de exemplu, au distrus fauna și flora sau la cum am făcut în așa fel încât muștele să ajungă peste tot unde am pus piciorul. Bineînțeles, nu trebuie neapărat să vă gândiți atât de departe când vă jucați, puteți doar să vă bucurați de idei și de direcția artistică, de sunete și de gameplay. Păcat că e scurt, dar doar pentru faptul că m-a lăsat – incredibil pentru un webgame – să vorbesc despre lucrurile de mai sus și tot merită un loc în revistă. ... unele semințe pot rezista chiar și sute de ani... ...oare câte animale sunt omorâte zilnic pentru hrană...



■ ncv

CAPITAL 2012
Mă abonez și câștig!

Premiile campaniei

Mitsubishi Lancer



ȚIRIAC AUTO

1x

Toate premiile din imagine sunt cu titlu de prezentare.

Bilete de avion dus-întors, către orice destinație operată de Blue Air

20x

Blue Air
smart flying



Croazieră de lux pe Marea Mediterană

1x



Expertul tău în croaziere
croaziere.net®
by Office Travel

Seturi de accesorii pentru vin



100x

TOP SHOP

30x

Brands INTERNATIONAL®

Aparate cafea Nespresso



COLECTIA CAPITAL
CARTI DESPRE AFACERI DE CARE AI NEVOIE
2012



GRATUIT
pentru toți abonații pe 1 an

BONUS 2012

Abonează-te la „Capital“ pentru 12 luni și beneficiezi gratuit de sfaturile lui Donald Trump publicate în colecția de cărți de businesss „Capital“ precum și de anuarul „Top 300 cei mai bogați români“.

Mai multe detalii și talonul de abonament în revista CAPITAL și pe capital.ro/abonamente



Dungeons and Vampires

Castle Ravenloft Board Game

Odată cu apariția lui Dungeons and Dragons în 1974, a fost penetrată (hehe) o întreagă nouă piață neexploatată până atunci. Cea a consumatorilor de RPG-uri Pen and Paper. Nu a trecut foarte mult timp și a apărut un nou produs pentru o nișă a noii piețe. Consumatorii de horror au primit Call of Cthulhu, un RPG inspirat din operele lui H. P. Lovecraft. Elementul adus în plus era o mecanică prin care atmosfera claustrofobică și întunecată afecta personajele în mod negativ.

TSR și Wizards of the Coast, însă, fiind deja firme cu renume, nu s-au lăsat mai prejos și au lansat în 1990 o extensie pentru Dungeons and Dragons numită Ravenloft. Acesta e un mini tărâm de inspirație gotică și slavică în care un număr de domenii sunt conduse de „Puterile întunecate" și entitățile numite „Lorzii întunecați" care trăiesc în castele întunecate și fac chestii întunecate în nopțile întunecate ale întunecatului Ravenloft. Numele tărâmului este cel al castelului Lordului întunecat, Baronul Strahd von Zarcovich, una din fețele proeminente ale jocului și un fel de antagonist principal de inspirație Draculiană. Castelul său e locul de desfășurare a jocului. Asta pentru cei mai înceți la minte care nu s-au prins încă.

We don't go to Ravenloft

Jocul în sine e o variantă foarte distilată a lui Dungeons and Dragons, cu intenția de a completa un dungeon în câteva ore. Majoritatea pieselor sunt „dale" care compun dungeonul: mijloace de cameră, margini, colțuri, bucăți de temple, cripte și așa mai departe. Jocul dispune de cinci jucători: un fighter dragonborn (fus ro dah!), un wizard eladrin, human rogue, elf ranger și dwarf cleric. Toate personajele au un mini-character sheet de nivel 1 (cu posibilitatea unui singur level up) și un număr de puteri care pot fi alese înainte de începerea jocului. Fiecare personaj are o figurină (laolaltă cu monștrii normali și antagoniștii), cărți pentru encounters, obiecte și statisticile monștrilor.

Jocul vine cu o cărticică în care sunt prezentate treisprezece aventuri, fiecare cu regulile sale proprii și cu scopuri diferite. De regulă, o aventură are un obiectiv principal (înfrângerea unui antagonist) și o durată minimă (locul în care intră locația obiectivului în teancul cu dale). Alte aventuri pot avea scopuri mai simple, cum ar



Cutia a fost deschisă



Încă o zi de rahat la lucru...



Frog of War

fi adunarea unui număr de comori într-un timp limită (până la apusul soarelui), după care explorarea devine mult mai periculoasă.

Aici aduc și o primă critică la adresa jocului: o bună parte a jetoanelor și a cartonașelor din cutie sunt folosite doar în cadrul unei singure aventuri și ocupă spațiu degeaba în rest.

O tură a unui jucător are trei faze: Hero Phase, Exploration Phase și Villain Phase. Faza eroică e cea în care jucătorul face diverse chestii eroice: se deplasează și/sau atacă. După ce s-a terminat cu eroismul, vine faza de explorare. Fiecare jucător care e pe o margine neexplorată a hărții care nu e un perete trage o dală din teanc și o atașează marginii, eliminând din „fog of war". Fiecare dală nouă vine cu un monstru la întâmplare și un grad de dificultate: ușor (marcat cu o săgeată albă) sau greu (cu săgeată neagră).

Mai apoi, în faza villain-ilor, jucătorul trage o carte de encounter dacă nu a explorat nimic sau dacă a explorat o dală cu săgeată neagră. Un encounter poate fi benefic (o comoară, un bonus temporar), dar de cele mai multe ori e un monstru sau o capcană ori penalizări, sau mai mulți monștri ori... jocul ăsta e genul care nu are nevoie de ajutor ca să te bată ca Arkham Horror sau Shadows over Camelot. După encounter, urmează activarea monștrilor. Fiecare are un mod fix de a se deplasa și de a ataca, dar de cele mai multe ori vor ataca cel mai apropiat jucător.

Turn Based Dungeoneering

Luptele se dau în stil Dungeons and Dragons, dar simplificat. Fiecare erou poate ataca o dată pe tură. Monștrii au foarte puțină viață (de regulă un punct sau două), dar e ok. Majoritatea atacurilor (cu excepția celor speciale ce pot fi folosite o singură dată) dau un punct de damage. Asta dacă lovesc. Pentru determinarea succesului, se folosește eternul zar cu 20 de fețe și aceeași formulă: rezultatul zarului plus bonusul de atac trebuie să fie mai mare sau egal cu armura adversarului pentru a nimeri.

Un monstru învins este păstrat drept trofeu de către aventurieri și are o valoare în puncte de experiență. Experiența e o resursă comună și poate fi folosită în două feluri: pentru a nega un encounter sau pentru a face level up. Ambele acțiuni costă cinci puncte de experiență, iar un level up poate fi făcut doar când unul din jucători dă un zar de 20. În plus, un monstru învins înseamnă o comoară în plus, pe principiul „cu cât mai multe taloane trimise, cu atât mai multe șanse de câștig".

Majoritatea aventurilor, însă, au câte un antagonist mult mai puternic: Klak - vrăjitorul kobold, scheletul unui dragon sau însuși Strahd von Zarkovich (în două faze, ca orice boss care se respectă). Partea bună e că aventurierii au acces, pe lângă vrăjile clericului, la două vindecări gratuite. Valoarea lor, însă, e dependentă de clasa eroului.

Jucătorii sunt victorioși când recuperează artefactul, înving monstrul, scapă din temniță sau orice obiectiv al aventurii, dar dacă oricare dintre eroi moare și nu mai există modalități de a se vindeca, jocul se termină și jucătorii pierd.

Castle Ravenloft e un joc distractiv, iar o aventură e relativ scurtă, dar am câteva critici de adus. Prima ar fi că amplasarea durează mult prea mult pentru cât de simplu este jocul. A doua ar fi că pare să aibă pretenția de la tine de a fi jucat Dungeons and Dragons înainte (caz în care nu văd de ce te-ai mulțumi cu varianta săracului), iar a treia și ultima e că regulile sunt foarte neclare pe alocuri sau nu sunt găsite unde ar trebui să fie în manual. Bine măcar că regulile sunt în marea lor majoritate intuitive.

Iar de recomandat... îl recomand eventual pentru a prezenta conceptul de bază al Dungeons and Dragons unor potențiali amatori sau pentru dalele din care se pot face niște dungeonuri interesante pentru un joc serios de D&D.

■ **Paul Policarp**



Aproape de ieșire


In your head, in your head...



Din câte ați observat, cele mai multe dintre volanele existente pe piață oferă posibilitatea de a schimba treapta de viteză în care se află modelul de mașină pe care îl pilotezi într-un joc, prin apăsarea unor padele aflate lateral-spate pe axul volanului, precum la monoposturile actuale din diverse formule sau la anumite mașini sport. Evident, această modalitate manuală de control al vitezelor este numai bine potrivită dacă și în joc folosiți o mașină de acest fel.

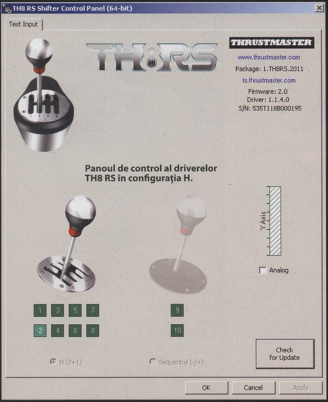
Dacă, însă, modelul pilotat este unul de clasă GT, de raliu, de stoc, de stradă sau unul sport sau monopost mai vechi, folosirea padelelor la schimbarea vitezelor nu mai este deloc realistă. De aceea, încă de la primele volane cu force feedback, au existat câteva modele care ofereau pe aceeași bază cu volanul, dar în lateral, un schimbător manual secvențial. Acesta este un dispozitiv foarte simplu de control, deoarece maneta sa nu face decât să acționeze asupra a două contacte – unul pentru trecerea în treapta superioară de viteză, altul pentru coborâre în cea inferioară. În mod normal, un schimbător secvențial de acest tip crește treapta de viteză la tragerea în spate și o coboară la împingerea în față.

Dintre volanele care oferă un astfel de schimbător de viteză, aș evidenția aici Logitech MOMO ForceFeedback – no longer in production – care dispunea de o facilitate cel puțin interesantă: schimbătorul de viteze putea fi montat atât în dreapta, dar și în stânga volanului. Astfel, dacă erați englez sau japonez, puteați să vă amplasați schimbătorul de viteze după regula rutieră proprie. Pe de altă parte, dacă sunteți un maniac al realismului în simularea auto, ați fi putut să folosiți schimbătorul de viteze pe partea pe care se afla în mod

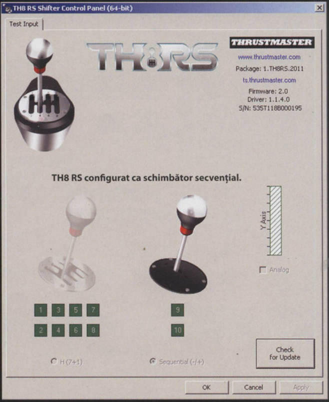
THRUSTMASTER

TH8RS

Fericirea începe cu „H”



Panoul de control al driverelor TH8 RS în configurația H.



TH8 RS configurat ca schimbător secvențial.

original, la modelele de mașini ce au fost produse exclusiv pentru stilul englezesc de condus.

Dar, în cursa pentru o experiență cât mai realistă la volanul virtual, volanele din categoriile superioare de preț au început să includă și un schimbător de viteze H, din cel clasic pentru mașinile de stradă. Astfel, cred că primul volan care avea o asemenea dotare a fost G25 de la Logitech. De asemenea, modelul următor al aceluiași producător, anume G27, avea și el un schimbător de viteze H. G25-ul, însă, avea avantajul că schimbătorul de viteze putea fi folosit și ca schimbător secvențial, prin simpla rotire a unui buton. Din cauza unor probleme de fiabilitate ale acestui sistem, se pare, modelul G27 nu a mai oferit această facilitate, fiind limitat la tipul H de schimbător de viteze, spre marea dezamăgire a fanilor.

Schimbătoare de viteze de tip H au mai oferit alături de volanele lor și alți producători, dintre care cel mai cunoscut este Fanatec. Dar, sunt disponibile pe piață și schimbătoare de viteze H și/sau secvențiale separate, ce nu vin alături de un volan anume, ci pot fi folosite cu orice volan ar avea cumpărătorul. Astfel de schimbătoare de viteze de sine stătătoare se folosesc de un port USB pentru a se conecta la PC, dar și de faptul că simulatoarele auto care se respectă oferă suport pentru utilizarea SIMULTANĂ (și nu doar alternativă) a mai multe controlere. Astfel, jocurile bazate pe engine-ul de simulare gMotor 2 de la ISI (precum rFactor, GTR2, Race 07, Game Stock Car ș.a.m.d.), oferă posibilitatea conectării a până la trei controlere simultan. Dat fiind faptul că unul dintre acestea trebuie să fie tastatura, mai rămân disponibile două: volanul, bineînțeles, în timp ce al treilea poate fi schimbătorul de viteze de sine stătător. Din modelele de serie existente la momentul actual pe piață aș numi Act Labs RS Shifter 2006 și Lightning SST.

Există și o alternativă DIY (Do It Yourself) la schimbătoarele de viteză H de pe piață. Cu ajutorul anumitor programe gratuite - sau foarte ieftine - create de pasionați, se poate configura un joystick cu Force Feedback pentru a fi folosit ca schimbător de viteze, H sau secvențial. Nu pot spune nimic despre această soluție, decât că mesajele de pe internet ale utilizatorilor unei astfel de soluții arată că aceasta este viabilă, dar că pare să existe o probabilitate nu tocmai neglijabilă de a rata intrarea în viteza corectă. În plus, un joystick cu force feedback este un mecanism semnificativ mai complex decât cel al schimbătoarelor de viteză H de sine stătătoare, ceea ce nu este avantajos sub aspectul fiabilității – dar prețul unei astfel de soluții poate fi foarte bun.

Nucleul dur

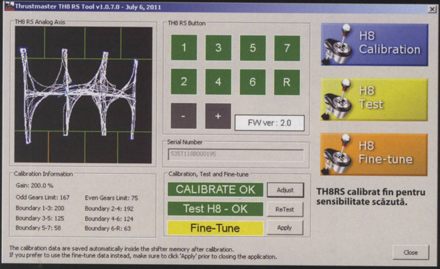
Thrustmaster TH8 RS este extrem de solid. Practic, carcasa lui este aproape în întregime metalică, cu excepția capacului. Iar partea metalică este foarte groasă și grea. Din fericire, sistemul de fixare al acestui schimbător de viteze este foarte solid, la rândul lui. O dată, poate fi prins de o suprafață plană, precum tăblia unei mese, cu ajutorul sistemului de strângere cu șurub. Alternativ, dacă îl instalați într-un cockpit ad-hoc, puteți demonta partea cu șurubul, fixându-l permanent în mai multe șuruburi M6 de o consolă destinată anume lui în cockpit. Este o soluție perfectă de prindere permanentă, cea mai solidă și mai rigidă.

Evident, trebuie să vă asigurați că și consola de care îl fixați este rigidă, vreau să spun, foarte rigidă. Iar asta pentru că atât greutatea TH8 RS este respectabilă, cât și forța pe care puteți ajunge să o exercitați asupra lui poate deveni destul de semnificativă. Oricum, există undeva, în lateralul cutiei acestui controler schimbător

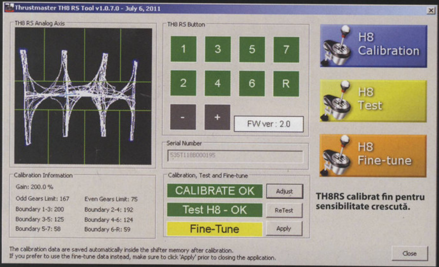




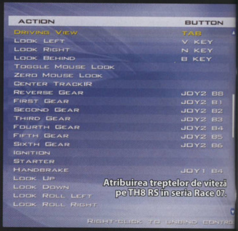




TH8RS calibrat fin pentru sensibilitate scăzută.



TH8RS calibrat fin pentru sensibilitate crescută.



Atribuirea treptelor de viteză pe TH8 RS în seria Race 07.

de viteze, un şurub cu care se poate regla forţa pe care maneta acestuia o opune la manevră. Această forţă poate fi coborâtă suficient cât să nu simţiţi aproape nici o opoziţie, dar poate fi şi crescută cât să credeţi că sunteţi la volanul unui camion Carpaţi de la sfârşitul anilor '50. Eu am constatat că se poate ajunge uşor la un reglaj de compromis, care să ofere un control realist şi precis, fără a stresa excesiv musculatura şi tendoanele umărului.

Mă rog, cei care sunt conducători auto şi sunt obişnuiţi cu schimbătoarele de viteze H nu au această problemă, dar eu, care nu am condus în viaţa mea o maşină, am avut dureri serioase de umăr în primele zile de utilizare. Pur şi simplu, nu îmi folosesc în mod normal tendoanele de la umăr necesare schimbării vitezelor. Problema a fost rezolvată reducând uşor din forţa opusă de manetă şi făcând o mică încălzire a umărului înaintea sesiunilor de antrenament. Care antrenament, dat fiind că nu folosisem în viaţa mea un schimbător H, nu a constat în rularea unui simulator auto. Nope, timp de o săptămână TH8 RS-ul a fost montat pe o măsuţă din dormitor, iar eu nu am făcut decât să trec crescător şi descrescător prin toate vitezele, cu ochii închişi, cam vreo jumătate de oră de vreo 3-4 ori pe zi. Bineînţeles, tot timpul spuneam cu voce tare treapta de viteză în care intram.

Bun şi necesar antrenament, care a dat roade la prima sesiune pe pistă. Cu o maşină mai blândă din Race 07, un Mini Cooper, care are schimbător H şi în realitate, am constatat că puteam schimba absolut natural şi fără dificultăţi vitezele, ceea ce m-a uimit, mai ales că foloseam şi ambreiajul, pe un volan cu trei pedale despre care veţi citi într-unul din numerele noastre viitoare. Am constatat faptul că îmi este foarte uşor să schimb vitezele, chiar şi la modelele care folosesc 6 trepte de viteză. Pentru cei care folosesc moduri ce au nevoie de a şaptea viteză în configuraţie H, la monoposturi de veche generaţie (vezi Grand Prix Legends), nu văd nici o dificultate, schimbătorul se comportă impecabil şi într-o asemenea configuraţie – adică 7 trepte de viteză plus marşarierul. Normal, cel mai mult mi-a plăcut faptul că pot folosi TH8 RS cu un Chevrolet Camaro din seriile de competiţie folosite în campionatul suedez monomarcă. Cu numai patru viteze, a dat sens H-ului din numele schimbătorului, la modul cel mai plăcut imaginabil – am fost high de bucurie.

Nucleul flexibil

Thrustmaster TH8 RS este foarte configurabil. În hardware, el poate fi reglat în aşa fel încât să fie folosit în orice poziţie ar fi montat. Să vă explic. Slăbind uşor cele patru şuruburi care ţin plăcuţa ce demarchează mişcarea manetei, această plăcuţă poate fi rotită cu până la 360°. Dacă, cumva, nu puteţi monta baza schimbătorului paralel cu axa maşinii, îl puteţi monta la 90° în raport cu aceasta, rotind apoi plăcuţa în aşa fel încât schimbătorul să fie în poziţia normală. Dacă vă montaţi schimbătorul la mâna stângă, puteţi roti plăcuţa pentru a alinia treptele de viteză în acord cu această poziţie. De fapt, puteţi roti plăcuţa schimbătorului în orice poziţie, după care strângeţi cele patru şuruburi care o prind şi rămâne aşa. Bestial! Nu am mai întâlnit o asemenea flexibilitate de configurare la nu asemenea controler, până acum. De fapt, la nici un controler.

Iar flexibilitatea se extinde şi în domeniul software.



Chevrolet Camaro – schimbător manual cu 6 viteze + marşarier.

Thrustmaster pun la dispoziţie, pe lângă driverele uzuale ce permit configurarea primară, generală, a TH8 RS, şi un software de configurare în amănunt, extraordinar de folositor. În primul rând, acesta permite calibrarea schimbătorului de viteze, ceea ce este o funcţie utilă dacă ai probleme de firmware sau vrei să verifici dacă eventualele dificultăţi în utilizarea TH8 RS sunt cauzate de dispozitivul în sine, de jocul în care este folosit ori de sistemul de operare.

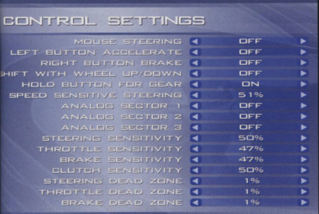
Dar, această calibrare poate fi dusă la detaliul de fineţe. Astfel, prin simplu drag cu mouse-ul al liniilor verzi paralele cu axa punctului mort – cele orizontale – se poate face în aşa fel încât schimbătorul să fie „scurt", necesitând o cursă mică până se declanşează schimbarea treptei, într-o manieră mai sportivă, sau mai „lung". Deci, când liniile verzi orizontale sunt apropiate, reacţia schimbătorului din joc este mai rapidă, când sunt mai îndepărtate, vitezele se schimbă când maneta ajunge către capetele cursei sale în locaşul treptei de viteză alese. Foarte, foarte bun acest reglaj fin al sensibilităţii schimbătorului de viteză, pe care nu îl oferă nici un alt controler de acest tip.





ebleţea mea: Camaro de competiţie suedez cu 4 viteze în H.

Când maneta schimbătorului TH8 RS se află în punctul mort, acelaşi lucru trebuie să se întâmple şi în joc. Dar, TH8 RS nu are buton pentru poziţia neutră, când se află în punctul mort, nu trimite un semnal de buton ce poate fi atribuit în joc punctului mort. Pentru a simula rămânerea în punctul mort, trebuie să puneţi pe ON setarea „Hold button for gear", cam în orice simulator care se respectă.



CONTROL SETTINGS

MOUSE STEERING	OFF
LEFT BUTTON ACCELERATE	OFF
RIGHT BUTTON BRAKE	OFF
SHIFT WITH WHEEL UP/DOWN	OFF
HOLD BUTTON FOR GEAR	ON
SPEED SENSITIVE STEERING	51%
ANALOG SECTOR 1	OFF
ANALOG SECTOR 2	OFF
ANALOG SECTOR 3	OFF
STEERING SENSITIVITY	50%
THROTTLE SENSITIVITY	47%
BRAKE SENSITIVITY	47%
CLUTCH SENSITIVITY	50%
STEERING DEAD ZONE	1%
THROTTLE DEAD ZONE	1%
BRAKE DEAD ZONE	1%

Cel mai bun

Reglajul fin al sensibilităţii schimbătorului se realizează în software, ceea ce îl face extrem de facil, şi uşurează acţiunea de configurare. Acest lucru este posibil pentru că TH8 RS este, la rândul lui, un dispozitiv ce foloseşte tehnologia H.E.A.R.T. (Hall Effect AccuRate Tehnology), adoptată deja de Thrustmaster pentru produsele din gama de vârf, precum T500 RS, Hotas Warthog, dar şi T.1600 M sau Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition. După cum am mai spus în articolele dedicate acestora, tehnologia H.E.A.R.T. presupune folosirea unor senzori magnetici, ce nu au contact direct cu părţile în mişcare. Aceştia reduc la minimum uzura şi permit creşterea semnificativă a preciziei cu care este înregistrată poziţia componentelor mobile ale controlerului, deci a preciziei cu care poţi controla un avion sau un automobil într-un joc de simulare. Pot spune că tehnologia H.E.A.R.T. este o revoluţie binevenită în domeniul jocurilor, şi prezenţa acesteia în inima TH8 RS sporeşte mult calitatea şi funcţionalitatea acestui produs.

Am remarcat deja faptul că TH8 RS este uimitor de flexibil în configurare, atât pe cale hardware (forţa opusă de manetă, orientarea schimbătorului, felul prinderii de o consolă), cât şi pe cale software (calibrare fină). La acestea se adaugă şi posibilitatea de a transforma TH8 RS într-un schimbător secvenţial! În pachetul produsului se mai află o plăcuţă, ce are o degajare centrală în formă de linie dreaptă. Se demontează plăcuţa H şi se montează cealaltă, aliniată pe axa punctului mort. Driverele recunosc imediat modificarea, iar software-ul de calibrare poate fi folosit şi în această situaţie, pentru a face schimbătorul mai sensibil sau mai lax în reacţie la acţiunea ta asupra lui. Foarte, foarte tare!

Având în vedere flexibilitatea extraordinară în configurare – fără egal pe piaţă – şi calitatea de vârf oferită de hardware-ul şi software-ul TH8 RS, nu mă pot deloc plânge de preţul pipărat al acestui dispozitiv. TH8 RS se adresează unei nişe de pasionaţi, şi o face la modul superlativ, meritându-şi cu vârf şi îndesat banii. Thrustmaster a făcut încă o dată dovada că poate oferi produse revoluţionare, de vârf, precum este şi volanul T500 RS, alături de care este mai mult decât potrivit schimbătorul de viteze TH8 RS. Sau alături de orice alt volan găsiţi de cuviinţă, ca un upgrade hardware ce sporeşte dramatic realismul şi interactivitatea în simulatoarele auto.

■ **Marius Ghinea**

Ofertant: www.shop4pc.ro, **Preţ:** 649,99 lei



ASUS ZENBOOK UX31

Un ultrabook exemplar

Acum câțiva ani, ASUS a inițiat o clasă de produse care a rămas în istorie sub denumirea de netbook, ei au lansat Eee PC-ul, câțiva ani mai târziu, Apple a inițiat un trend al tabletelor cu primul iPad, acum altceva apare din diverse colțuri ale globului. Conceptul de ultrabook, care are un exponent de seamă în acest dispozitiv ZENBOOK UX31, este definit printr-o performanță deosebită, o autonomie mare și dimensiuni compacte.

ZENBOOK UX31 este un notebook foarte ușor, are doar 1,3 kg, un panou de 13,3" și o carcasă realizată integral din aluminiu șlefuit. Gândiți-vă că începând de la 3 milimetri în cel mai subțire punct și ajungând până la 9 milimetri în cel mai gros punct, ZENBOOK nu ajunge la 1 centimetru. În această clasă de produse, cel mai probabil vor apărea multe dispozitive care vor pretinde comparative absolute în ceea ce privește dimensiunea și greutatea, clar este însă faptul că un sistem ca ZENBOOK are mari șanse să fie cel mai subțire și ușor sistem pe care l-ați avut. Gândit în special pentru mediul business, unde este la fel de importantă performanța precum designul sau autonomia, ZENBOOK-ul poate fi folosit de către toate persoanele amatoare de performanță care au un simț estetic mai dezvoltat.



Aluminiul folosit la carcasă ajută la disiparea căldurii și dă impresia de trăinicie. Pare stabil, bine construit și foarte bine „închegat". Nu scârțâie și nu mârâie din nicio încheietură, fiecare aspect al carcasei denotând o atenție foarte mare pentru detaliu, specifice de altfel unui produs de vârf. Însă, toate utrabook-urile sunt înconjurate de o aură de exclusivitate, în parte și din cauza prețurilor nu foarte accesibile. Legat de designul interior, în momentul în care îl deschizi, ultrabook-ul te întâmpină cu aceleași trăsături metalice care îți dau încredere în rezistența sa în timp. Cele 83 de taste sunt aerisite și permit o viteză foarte mare de tehnoredactare datorită construcției precise. Și utilizarea touchpad-ului este plăcută datorită dimensiunilor generoase, raportului 16:9 și implementării câtorva funcții multi touch pentru o eficiență sporită. Display-ul este al doilea lucru pe care îl vedeți în momentul în care îl deschideți. În cazul modelului de 13 țoli, lăsând la o parte rezoluția panoului de 1600 x 900, chiar dacă volumul de lumină care poate fi împins prin panou este deosebit, particularitate specificată și de producător prin cele 450 candele pe metru pătrat, există totuși și o parte negativă a acestor facilități. Peste un anumit grad de luminozitate, culorile devin spălăcite, iar negrul nu mai este la fel de negru. Desigur, aceste dezavantaje devin evidente doar în momentul în care abuzați de slider-ul de luminozitate, în rest este evident că

panoul justifică o parte considerabilă din preț.

În ceea ce privește configurația, noul UX31 folosește un procesor Sandy Bridge – Intel Core i5 2557M cu o frecvență de lucru de 1,7 GHz. Acest procesor include doar 2 core-uri, însă cele 4 thread-uri și 3 MB L3 Cache impresionează destul de mult în ceea ce privește performanța, pe lângă faptul că integrează și cipul grafic Intel HD Graphics 3000. Acest IGP este capabil de gaming ocazional, precum World of Warcraft sau Call of Duty, iar în combinație cu procesorul Sandy Bridge, este tot ce aveți nevoie pentru a profita de tehnologia WiDi (Wireless Display). Un alt avantaj al acestui sistem este derivat dintr-o tehnologie proprietară ASUS intitulată Super Hybrid Engine II. Construită în jurul conceptului de hibernare, tehnologia SHE II, datorită unei combinații de hardware și software, oferă un timp de revenire la o stare funcțională a sistemului de 2 secunde. Într-adevăr, pentru o asemenea performanță sunt relevante atât procesorul sau cantitatea de memorie RAM, cât și soluția de stocare SSD. Din fericire, UX31, cu modul său inteligent de funcționare „Instant on" promite nu mai puțin de 2 săptămâni de standby. Dacă tot am pomenit de autonomie și de avantajul major datorat componentei software, ar fi bine să menționăm și cifrele obținute în teste. Cu luminozitatea ecranului la 30% și cu modul power saver (personalizat de ASUS) activat, în testul de navigare pe internet a obținut 10 ore fără 10 minute de utilizare, folosind o conexiune fără fir. În ceea ce privește al doilea test important, cel de redare de conținut HD departe de priză, UX31 a obținut nu mai puțin de 5 ore și jumătate. Cu toate că aceste cifre oricum sunt foarte mari pentru orice sistem portabil, aveți în vedere și faptul că vorbim de un ultraportabil a cărui greutate gravitează în jurul valorii de 1,3 kg.

Faptul că partea de stocare este asigurată de un SSD de 128 GB se reflectă într-un consum de energie mult mai mic și ajută la obținerea unor performanțe specifice acestui tip de mediu. În Crystal Disk Mark, la citire au fost obținuți 448 MB/s, în timp ce la scriere SSD-ul a obținut 312 MB/s. În combinație cu cei 4 GB RAM și un procesor Core i5 din a doua generație, UX31 este foarte sprinten. Pornește repede de la zero, aplicațiile se lansează foarte rapid, iar senzația generală pe care ți-o oferă este promptitudine în executarea comenzilor. În PCMark 7, această performanță s-a reflectat într-un scor de 3220 de puncte. Acest rezultat definește UX31 ca un sistem perfect atât pentru munca de birou, cât și pentru consumul de conținut multimedia și demonstrează și mici tendințe pentru gaming ocazional. Fără pretenții foarte mari la capitolul detalii grafice, HD3000 de la Intel are suport complet pentru titlurile DirectX 10.1 și Shader 4.1. Dacă asociați mai bine performanța unui astfel de IGP cu plăci video AMD și NVIDIA, gândiți-vă că se află undeva între un Radeon 5470M și un GeForce 310M.

Pe lângă un card reader 2 în 1 și un USB 2.0, un avantaj major de performanță derivă din includerea unui port USB 3.0. Chiar dacă nu foarte multe tipuri de periferice folosesc acest port, mediile de stocare externe reprezintă un motiv suficient pentru a fi încântați de USB 3.0. Aproape orice hard disk extern compatibil cu acest port obține la scriere și la citire peste 100 MB/s.

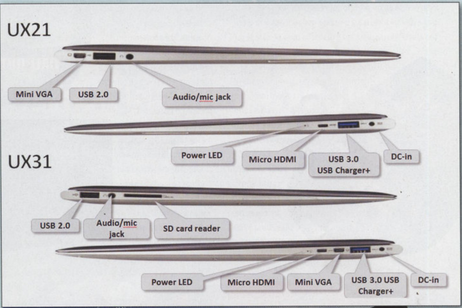
Partea de video out de la UX31 este asigurată de două porturi micro și mini: Micro HDMI și Mini VGA. La acest capitol, în pachet aveți inclus un adaptor de la Mini VGA la VGA. În ceea ce privește portul Micro HDMI, se găsesc ușor cabluri de diferite lungimi de la Micro HDMI la HDMI. Deși rețelele wireless sunt extrem de populare, în mediile corporate încă se mai lucrează foarte mult cu rețele Ethernet. Neavând un astfel de port integrat, ASUS include în pachet și un adaptor USB la Ethernet. Interacționând zilnic cu foarte multe dispozitive care se pot încărca de la un port USB, precum smartphone-uri sau tablete, funcția USB Charger+ vă ajută exact în acest scop. Chiar dacă notebook-ul este închis și în ghiozdan, puteți trage un cablu de la USB pentru a vă încărca telefonul.

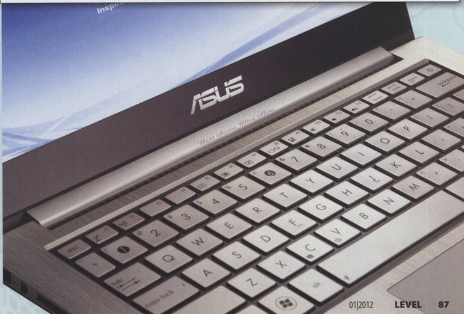
Dacă tot i-am lăudat performanța, merită să rețineți, că în general, mai ales în cazul notebook-urilor ultra compacte, acea performanță vine cu costul unor temperaturi destul de înalte în anumite zone. Este adevărat că UX31, având o carcasă integral metalică, disipă foarte bine căldura. Din păcate, în anumite zone, mai ales în zona tastelor funcționale și mai sus spre baza ecranului, după o utilizare prelungită, se simt temperaturi destul de mari.

Mai atragem atenția asupra unei particularități importante, de altfel un punct forte la UX31: sunetul sau, mai bine zis, calitatea și puterea sunetului. Creat în combinație cu Bang&Olufsen – divizia ICEpower, și o ureche neantrenată poate observa calitatea net superioară a sistemului audio integrat în UX31 față de alte ultra compacte. Chiar dacă nimeni nu ar trebui să își achiziționeze un laptop pentru că se aude bine, acesta este totuși un avantaj binevenit în cazul UX31.

În definitiv, UX31 este un notebook high end, la un preț nu foarte ridicat având în vedere dimensiunile, greutatea, autonomia și performanța. Deși de preferat ar fi ca la un astfel de buget să puneți mâna măcar câteva minute pe viitorul notebook, merită reținut că UX31 cu siguranță va genera utilizatorului un sentiment plăcut.

Ofertant: Partenerii ASUS **Preț:** 4600 lei





KIT LOGITECH MODERN WARFARE 3: G9X ŞI G105

Ofertant: Partenerii Logitech **Preţ:** 350 lei, 274 lei

Vreţi sau nu vreţi să acceptaţi, cel mai nou Call of Duty, Modern Warfare 3, a fost un succes de proporţii din foarte multe puncte de vedere. Lăsând la o parte premiile pe care le-a primit, pe drept sau pe nedrept, ar fi fost păcat să nu existe şi un echipament dedicat fanilor seriei. Fiind singurul kit oficial, particularitate menţionată şi pe ambalaj, pachetul de la Logitech format dintr-un mouse G9X şi o tastatură G105 reprezintă echipamente obligatorii pentru pasionaţii de CoD.

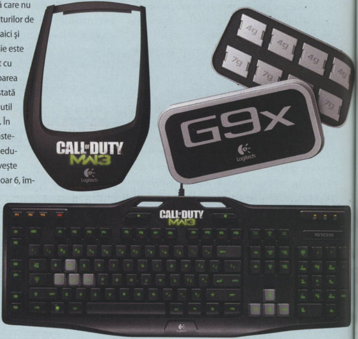
Chiar dacă G9X şi G105 nu sunt nişte produse complet noi de la Logitech, trebuie apreciat efortul de a personaliza dôuă produse care oricum au făcut o impresie foarte bună în mâinile gamerilor entuziaşti.

G9X este un mouse de gaming cu două feţe interschimbabile, de texturi şi dimensiuni diferite, pentru a mulţumi o varietate cât mai mare de utilizatori. Deşi ambele poartă cu mândrie logoul Call of Duty MW3 la bază, una este mai lucioasă şi una este mai rugoasă. Are greutăţi ajustabile de până la 28 grame în plus, pe care le puteţi plasa într-un cartuş după bunul gust, iar laserul folosit pentru urmărirea mişcărilor poartă numele de „gaming grade laser". Având în vedere importanţa preciziei şi rezoluţiei când vorbim de un mouse de gaming, G9x de la Logitech vă ajută să modificaţi în timp real rezoluţia, în trepte, de la 200 la 5700 dpi. Pe lângă faptul că fiecărui buton îi poate fi asociată o acţiune sau un macro, Logitech a integrat în acest model o cantitate de memorie suficientă pentru a vă defini şi salva profiluri de utilizator. Dacă apelaţi la această funcţie, printre parametrii pe care îi salvaţi poate intra şi culoarea unor leduri pe care le definiţi după bunul gust. Ca în cazul altor modele populare de la Logitech, şi în G9X scroll-ul are două moduri de funcţionare, treaptă cu treaptă sau în mod continuu, acesta din urmă fiind perfect pentru paginile de internet din ce în ce mai lungi.



G105 este o tastatură care nu se dezice de calităţile tastaturilor de gaming de la Logitech, de aici şi G-ul din faţă. Prima impresie este de produs trainic, construit cu atenţie, în care până şi culoarea verde a ledurilor a fost ajustată până la un nivel care să fie util noaptea fără a fi deranjant. În plus, dacă vă deranjează tastele iluminate, puteţi stinge ledurile complet. În ceea ce priveşte tastele G, chiar dacă sunt doar 6, împreună cu tastele M1, M2, M3, le puteţi asocia nu mai puţin de 18 funcţii, combinaţii de taste, macro-uri şi multe altele. Dacă tot se laudă producătorii cu transmiterea unui număr de N taste apăsate simultan, în cazul tastaturii G105, Logitech s-a rezumat la 5, dar bune. În definitiv, doar 5 degete ai la o mână şi ar deveni destul de dificil să apeşi mai multe taste simultan.

Dacă ar fi să mai atragem atenţia asupra unui detaliu, acela ar fi includerea unui mousepad confortabil marcat, de asemenea, cu însemnele Call of Duty MW3. Cu un astfel de pachet, nu mai puteţi da vina pe echipament la următoarea sesiune de gaming online.





THRUSTMASTER FERRARI WIRELESS 430 SCUDERIA

Având în vedere că oricine este încântat de produse care se descurcă foarte bine pe mai multe platforme, noul gamepad de la Thrustmaster merită toată aprecierea în condiţiile în care este la fel de bun atât în combinaţie cu un PC, cât şi cu un PS3. Toate butoanele sunt programabile, are 2 triggere progresive, două manete analogice, acoperite cu cauciuc pentru un grip sporit, un D-pad cu 8 direcţii şi multe butoane. Lucrează pe 2,4 GHz, iar marele său avantaj este că, datorită memoriei interne, fiecare configuraţie poate fi generată şi memorată pentru acces rapid în orice moment. Nici măcar nu necesită instalarea unor aplicaţii software dedicate.

Practic, indiferent dacă sunteţi sau nu un fan al produselor Ferrari, dacă sunteţi în căutarea unui gamepad deosebit, Thrustmaster a făcut o treabă bună cu acest model accesibil.

Ofertant: www.shop4pc.ro **Preţ:** 169,99 lei



ASUS EEE PAD TRANSFORMER PRIME

Nu a trecut mult timp de la ultimul NVIDIA Tegra 2 și deja avem primul produs care poartă cu mândrie primul procesor quad-core de la NVIDA – Tegra 3 sau Kal-el după cum i-au spus prietenii în diverse stadii de dezvoltare.

Transformer Prime, urmașul uneia dintre cele mai populare tablete la ora actuală, Eee Pad Transformer, este rezultatul feedback-ului primit de la utilizatori și cel mai probabil este modul celor de la ASUS de a se alinia la tendințele pieței, de subțiere maximă. În ceea ce privește produsul venit la test, chiar dacă este un sample și sunt mari șanse ca dumneavoastră când îl achiziționați să vină preinstalat cu Android 4.0 Ice Cream Sandwich în loc de 3.2.1, această versiune a fost suficientă pentru a ne da seama că vorbim de altă mâncare de pește decât în urmă cu 6-7 luni.

Este foarte subțire. La 8,3 mm, este cu 0,5 mm mai subțire decât iPad 2, în schimb ecranul este un pic mai mare. Are 263 x 180 x 8,3 milimetri ca dimensiuni, în timp ce greutatea este de 586 grame. Daca această cifră nu vi se pare extrem de mică, aveți în vedere că iPad 2 era 601 grame în condițiile în care acesta din urmă este foarte confortabil de ținut în mână. O mică varietate în ceea ce privește rețeta actualului Transformer, în comparație cu vechiul model, este includerea în pachet a dock-ului cu tastatură. Justificând pe deoparte un procent considerabil din preț, dock-ul, pe lângă 537 grame suplimentare, se reflectă într-o autonomie sporită. Dacă specificat pentru noul Prime avem 12 ore de performanță pe o conexiune wireless, conectat la dock-ul cu tastatură și touchpad, respectiva cifră sare la 18 ore. Din păcate, împreună cu tastatura, dimensiunile dispozitivului se dublează. Chiar dacă personal nu susțin utilizarea unei tablete împreună cu o tastatură fizică, soluția celor de la Asus merită lăudată datorită calității construcției, pe lângă faptul că, dacă nu rezistați să aveți o tabletă fără un port USB sau un cititor de carduri SD, acestea le găsiți accesibile pe marginea tastaturii.

Lăsând manualul, încărcătorul cu mufă proprietară și dock-ul cu tastatură, cel mai important element din cutia de carton complet neagră este Transformer Prime. Acesta este dominat de un spate integral din aluminiu care amintește de UX31 și care nu este perturbat decât de o cameră de 8 megapixeli, un bliț LED, și o față integral din sticlă. Pentru videoconferințe pe Skype sau Yahoo! Messenger și pe partea din față aveți o cameră de 1,2 megapixeli. Logoul ASUS, deși este poziționat impozant pe spatele dispozitivului, este integrat subtil și în colțul din stânga sus al ecranului. Pe marginea tabletei, pe lângă dock-ul proprietar, mai găsiți un port hibrid line in/out, un port Micro HDMI pentru TV Out și un locaș bine ascuns pentru cardurile Micro SD. La capitolul butoane lucrurile s-au simplificat la maxim, acesta fiind un lucru foarte bun. Pe margine nu găsiți decât butonul de pornire-oprire al dispozitivului și două butoane independente pentru ajustarea volumului audio. Per ansamblu, este evident că cei de la ASUS și-au făcut un scop din a compacta pe cât posibil un ansamblu complex, lucru care le-a ieșit foarte bine în cazul tabletei Transformer Prime.

La interior, pe lângă SoC-ulTegra 3 Quad Core care se ocupă atât de sarcinile GPU-ului, cât și cele ale CPU-ului, mai găsiți 1 GB memorie RAM și 32 sau 64 GB spațiu de stocare de tip Flash. Ca senzori, avem un accelerometru, un giroscop, un senzor de lumină, o busolă și, desigur, un modul GPS. Chiar dacă pe partea de software în varianta care se va găsi pe piață vor surveni schimbări semnificative în ceea ce privește sistemul de operare și aplicațiile proprietare, Transformerul Prime venit la test a fost suficient pentru a ne face o părere în ceea ce privește efortul celor de la ASUS de a personaliza un pic suita de aplicații preinstalată de Google. Printre aplicații pe care nu le găsiți pe alte tablete cu Honeycomb merită menționate: ASUS WebStorage, MyCloud, File Manager, ASUS Sync, SuperNote, AppLocker, AppBackup, TegraZone.

Ofertant: Partenerii ASUS **Preț:** 2800 lei



ROUTERE CREATE PENTRU PERFORMANȚĂ

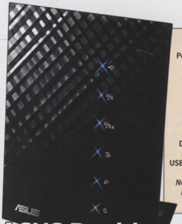
Pe zi ce trece, din ce în ce mai multe dispozitive se agață de rețeaua wireless de acasă. Toate fac trafic pe internet, streaming de YouTube, navigare, download/ upload din și în cloud și mai ales toate sunt flămânde după o viteză cât mai mare. Vorbim aici de mai multe notebookuri, tablete, smartphone-uri sau Smart TV-uri care, de mult timp, nu se mai mulțumesc să folosească o conexiune cu fir pentru a avea acces la mult râvnitul internet. Cum ne afectează această explozie de dispozitive? Simplu, are un impact teribil asupra performanței routerului din casă.

Pentru astfel de scenarii, în care numărul clienților depășește 2,3 și se apropie cu ușurință de 10, într-o locuință obișnuită, problema nu este că nu toate cele 10 dispozitive au acces la internet, ci, mai degrabă, că nu vor avea parte de un management eficient al traficului în cazul unui router",,mai puțin deștept". Din păcate, nu de puține ori s-a întâmplat ca un smartphone să nu mai primească un IP valid pentru a accesa internetul, singura soluție fiind închiderea și repornirea routerului.

Legat de management de trafic sau, după cum apare în meniul routerelor, QoS – Quality of Service, acesta acum a devenit vital pentru buna funcționare a rețelelor. Dacă vă jucați un joc online pe PS3, vorbiți pe Skype de pe smartphone și vă uitați la un clip HD pe YouTube, lucrurile încep să se miște prost măcar la unul dintre generatorii din trafic. Din acest motiv, este important ca un router să știe să stabilească priorități în ceea ce privește modul în care distribuie o conexiune la internet către consumatori.

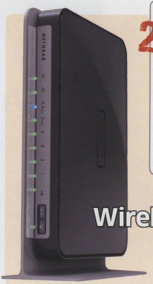
Chiar dacă acestea sunt doar câteva exemple care justifică achiziția unui router deștept, pentru a defini mai bine conceptul de dispozitiv performant în ceea ce privește domeniul rețelisticii, ne-am orientat către testarea routerelor dual band, capabile de a genera două rețele, pe 2,4 și 5 GHz. Prin două rețele, în acest caz mă refer la broadcasting-ul de două SSID-uri simultan de către un singur aparat fizic. Având în vedere că sunt dispozitive compatibile doar cu un singur standard, dacă tableta, smartphone-ul și Smart TV-ul le conectați pe 2,4 GHz, iar notebookul pe 5 GHz, o astfel de separare ar ajuta routerul să facă un load balancing mult mai eficient.

■ **Alexandru Puiu**



SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii ASUS
Port Wide Area Network (WAN) [Mbps]; Porturi Local Area Network LAN [Mbps]: 1x10/100/1000; 4x10/100/1000
Antene, Viteză maximă conectare [Mbps]: 3+2 interne, 300 + 300
Dual band simultan / Reteasecundarămusafiri: da /nu
Buton WPS / Buton Radio pornit/oprit: da /nu
Dimensiuni fără antene /Greutate fără alimentator [grame]: 172x145x60 /330
USB Număr / Print Server / Stocare / 3G: 2 / da / da / nu
***Nota transfer fictiv, Nota transfer fișiere, Nota calitate semnal RF:* 75.4, 100, 100**
Preț estimat [Lei]: 575

1 ASUS Dual-band Gigabit Wireless-N Router Extreme Performance in Style RT-N56U



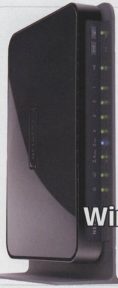
SPECIFICAȚII:
Ofertant: www.evomag.ro
Port Wide Area Network (WAN) [Mbps]; Porturi Local Area Network LAN [Mbps]: 1x10/100/1000; 4x10/100/1000
Antene, Viteză maximă conectare [Mbps]: interne, 300 + 450
Dual band simultan /Rețea secundară musafiri: da /da
Buton WPS / Buton Radio pornit/oprit: da /da
Dimensiuni fără antene /Greutate fără alimentator [grame]: 223x153x31 /450
USB Număr / Print Server / Stocare / 3G: 1 / nu / da / nu
***Nota transfer fictiv, Nota transfer fișiere, Nota calitate semnal RF:* 73.96, 93.79, 80.94**
Preț estimat [Lei]: 529

2 Netgear N750 Wireless Dual Band GigabitRouter WNDR4000

3 Linksys E3200 High Performance Dual-Band N Router

SPECIFICAȚII:
Ofertant: www.pcgarage.ro
Port Wide Area Network (WAN) [Mbps] Porturi Local Area Network LAN [Mbps]: 1x10/100/1000; 4x10/100/1000
Antene, Viteză maximă conectare [Mbps]: 6 interne, 300 + 300
Dual band simultan /Rețea secundară musafiri: da /da
Buton WPS / Buton Radio pornit/oprit: da /nu
Dimensiuni fără antene /Greutate fără alimentator [grame]: 225x180x35 /334
USB Număr / Print Server / Stocare / 3G: 0 / da / da / nu
***Nota transfer fictiv, Nota transfer fișiere, calitate semnal RF:* 58.95, 72.81, 76.59**
Preț estimat [Lei]: 531





SPECIFICAȚII:
Ofertant: www.evomag.ro
Port Wide Area Network (WAN) [Mbps]; Porturi Local Area Network LAN [Mbps]: 1x10/100/1000 ; 4x10/100/1000
Antene, Viteză maximă conectare [Mbps]: interne, 300 + 300
Dual band simultan / Rețea secundară musafiri: da /da
Buton WPS /Buton Radio pornit/oprit: da/da
Dimensiuni fără antene /Greutate fără alimentator [grame]: 223x153x31 /500
USB Număr / Print Server / Stocare / 3G: 1 / nu / da / nu
***Nota transfer fictiv, Nota transfer fișiere, Nota calitate semnal RF:* 65.89, 48.29, 76.25**
Preț estimat [Lei]: 519

4 Netgear N600 Wireless Dual Band GigabitRouter WNDR3700v2



SPECIFICAȚII:
Ofertant: www.emag.ro
Port Wide Area Network (WAN) [Mbps];
Porturi Local Area Network LAN [Mbps]:
1x10/100/1000 ; 4x10/100/1000
Antene, Viteză maximă conectare [Mbps]:
interne, 300 + 300
Dual band simultan /Rețea secundară musafiri:
da /da
Buton WPS /Buton Radio pornit/oprit: da /nu
Dimensiuni fără antene /Greutate fără alimentator [grame]: 182x155x35 /317
USB Număr / Print Server / Stocare / 3G:
2 / da / da / nu
Nota transfer fictiv, Nota transfer fișiere, Nota calitate semnal RF:100, 38.38, 48.49
Preț estimat [Lei]: 490

BelkinPlayMax Wireless Router F7D4301

5

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii ElkoTech
Port Wide Area Network (WAN) [Mbps];
Porturi Local Area Network LAN [Mbps]:
1x10/100 ; 4x10/100
Antene, Viteză maximă conectare [Mbps]:
4 interne, 300 + 300
Dual band simultan /Rețea secundară musafiri:
da /da
Buton WPS /Buton Radio pornit/oprit: da /nu
Dimensiuni fără antene /Greutate fără alimentator [grame]: 225x180x35 /323
USB Număr / Print Server / Stocare / 3G:
0 /-nu / nu / nu
Nota transfer fictiv, Nota transfer fișiere, Nota calitate semnal RF:53.39, 56.48, 76.59
Preț estimat [Lei]: 374

Linksys E2500 Advanced Dual-Band N Router

6



EDIMAX 300Mbps Wireless Concurrent Dual-Band GigabitiQRouter BR-6475nD

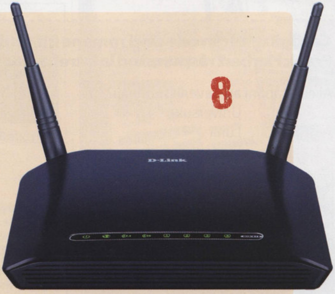
SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii EDIMAX
Port Wide Area Network (WAN) [Mbps];
Porturi Local Area Network LAN [Mbps]:
1x10/100/1000 ; 4x10/100/1000
Antene, Viteză maximă conectare [Mbps]:2 x detașabile, 300 + 300
Dual band simultan /Rețea secundară musafiri: da /nu
Buton WPS /Buton Radio pornit/oprit: da/da
Dimensiuni fără antene /Greutate fără alimentator [grame]:
134x110x26 /275
USB Număr / Print Server / Stocare / 3G:0 / nu / nu / nu
Nota transfer fictiv, Nota transfer fișiere, Nota calitate semnal RF: 65.19, 44.62, 78.6
Preț estimat [Lei]: 449

7



D-Link Wireless N Dual Band Router DIR-815

8

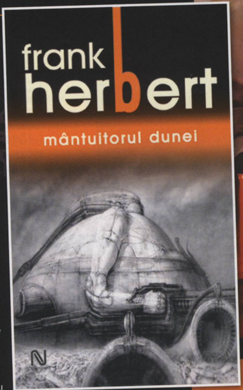


SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii D-Link
Port Wide Area Network (WAN) [Mbps];
Porturi Local Area Network LAN [Mbps]:1x10/100 ; 4x10/100
Antene, Viteză maximă conectare [Mbps]:
2 externe nedetașabile, 300 + 300
Dual band simultan /Rețea secundară musafiri:
da /nu
Buton WPS /Buton Radio pornit/oprit:
da /da
Dimensiuni fără antene /Greutate fără alimentator [grame]:
157 x 119 x 30,5 /213
USB Număr / Print Server / Stocare / 3G:
0 / nu / nu / nu
Nota transfer fictiv, Nota transfer fișiere, Nota calitate semnal RF: 66.56, 39.89, 83.28
Preț estimat [Lei]: 320

Titlu Mântuitorul Dunei

Autor Frank Herbert

Editura Nemira





Mântuitorul Dunei continuă și întregește cu grandioasa și tulburatoare splendoare primul episod din formidabila epopee a unei istorii viitoare. **Frank Herbert** reușește să se miște cu dezinvoltură în spațiul complex al personalității mesianice și largește orizontul inițial al Dunei.

Răstignit pe cruce, Iisus nu a regretat ca se jertfește pentru poporul său. Paul Atreides are însă îndoieli. Moartea lui poate rezolva într-adevăr o mulțime dintre problemele pe care apariția sa în Univers le crease în urmă cu treizeci de ani. Are el voie să regrete? Iar dacă o face, nu cumva tocmai umanitatea lui îi diminuează meritele?

Frank Herbert încearcă să raspundă într-un chip paradoxal la aceste întrebări, analizând tangential și destinul celor mântuiți. Fremenii și-au găsit un mesia. Prorocirile s-au adeverit. Au devenit stăpânii planetei lor, ba chiar al întregului Univers... Din păcate însă, tărâmul promis nu e nici pe departe atât de încântător pe cât au crezut.

Privirea onestă, impregnată de delicatețe în interiorul personalității mesianice a lui Paul Atreides, dar și viziunea mai largă asupra timpului sortit unui popor după mântuire se articulează într-un discurs al cărui mesaj principal este afirmarea credinței lui **Frank Herbert** că esența omenească, cu toate cele bune și cele rele pe care le incumbă, nu va dispărea nicicând și că ea constituie forța aceea inefabilă care învârte roata istoriei. Și, cumva, și pe aceea a literaturii, desigur. Pe scurt, dacă îți place literatura SF, nu ai voie să ocolești romanele din seria Dune.

CÂȘTIGĂTORII LUNII NOIEMBRIE

Cei cinci câștigători ai concursului **NEMIRA**, ediția **noiembrie 2011**, ce a avut ca premii cinci romane **3001: Odiseea finala** de **Arthur C. Clarke**, sunt următorii: Ivecheș Livia din Mocira, Bidianu Dan Valentin din Cluj-Napoca, Constantin Ștefan Cătălin din Brăila, Macovei Dan din Timișoara și Morar Dan din Cluj-Napoca.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

Câștigă unul din cele cinci romane Mântuitorul Dunei de Frank Herbert răspunzând la întrebarea:

Ai cui stăpâni au devenit fremenii?

- Universului ☐
- Lunii ☐
- Pământului ☐

Nume, prenume ______

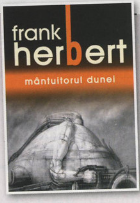
Cod numeric personal ______

Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___

Localitate ______

Cod Poștal ______ Județ ______

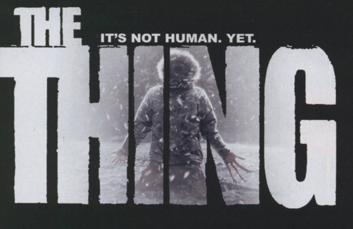
Telefon ______ e-mail ______



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 februarie 2012. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna martie 2012 a revistei.

Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Recenzie film



Isprava de luna trecută, în care am reuşit să vă prezint în avanpremieră un film, m-a încântat atât de mult încât, în încercarea mea la o recidivă, mi-a transformat zilele în aventură. Iniţial, am vrut să merg luna aceasta pe Misiune imposibilă sau Sherlock Holmes, amândouă foarte potrivite după părerea mea cu revista, dar mi-a fost imposibil din cauza unor lansări simultane în mai toate ţările, după termenul de predare al articolelor. Văzând aşa, m-am sucit şi am spus că un animat cade întotdeauna bine în preajma sărbătorilor. Happy Feet 2 s-a dovedit însă a fi foarte slab, mai ales prin comparaţie cu celelalte desene apărute în ultima perioadă, aşa că din nou a trebuit să mă reorientez – de câteva luni, locuiesc în afara ţării şi am acces la cinematografe americane, nemţeşti şi ceheşti, nu-mi place să o spun aşa, dar am observat că lumea la noi este foarte puritană şi oarecum demagogă şi sare imediat în sus când LEVEL prezintă un film înaintea timpurilor cinematografice româneşti. Am fost chiar şi la J. Edgar, un film despre cel care a înfiinţat şi condus timp de mai bine de 35 de ani FBI-ul, un film foarte interesant de altfel, dar care a căzut şi el când am aflat că apare la noi abia pe 20 ianuarie… Luna asta mă declar învins şi plusez simplu cu Creatura. Filmul prezintă ce s-a întâmplat înainte de Creatura (The Thing) iniţială, adică filmul horror de cult din 1982. Care şi el este un remake după un film din 1951. Trebuie să recunosc că aşteptările îmi erau foarte mici, Hollywood-ul (un fel de a spune, filmele americane în general) nu mai ştie de mult să facă filme adevărate de groază. Cu adevărat puternice, cu adevărat logice sau, din contră, cu adevărat nebune. Gândite şi inteligente. Pe de o parte, noua creatură mi-a confirmat ce ştiam, dar în acelaşi timp m-a şi impresionat. Puţine reacţii aberante, efecte de calitate, multă norvegiană (oau), per total, acceptabil. Poate prea puţin pentru fanii genului horror/SF, dar suficient pentru cineva care vrea să se distreze şi să tresară de câteva ori. Atenţie, e foarte frig în film.

P.S. De fapt, a existat şi joc…

■ ncv

www.

tinyurl.com/3e3l6z6

Animaleeeee... din linkul de mai sus.





tinyurl.com/78elxux

Poze de-a lungul anului. Multe şi inspiraţionale.

tinyurl.com/28v2xaw

iPhone-urile au o funcţie foarte dubioasă de autocorectare a mesajelor trimise de tine, iar dacă mesajul trimis este în engleză, auto corecţia îţi poate da bătăi de cap. Intră şi ai să vezi.



ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*
un **Card SDHC 4GB** sau **Cititor de carduri Image Mate All-in-one**.



Colecția de cărți CHIP Kompakt



Librăria CHIP ONLINE.ro

mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I. ______
Nume, prenume ______
Vârsta ______ Ocupație ______
Str. ______ Nr. ______ Bl. ______ Sc. ______ Ap. ______
Localitate ______
Cod Poștal ☐☐☐☐☐☐ Județ ______
Telefon ______ e-mail ______
Am plătit ______ lei în data de ______ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. ______
Am mai fost abonat, cu codul ☐☐☐☐☐☐☐ Semnătura ______

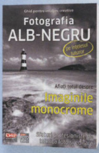
Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

Cele mai recente apariții din COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ

acum la numai 24,98 lei/bucată



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică și editare a fotografiei monocrome.



ÎNVAȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN
Veți descoperi ghiduri profesioniste de folosire a uneltelor din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesioniste.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să prelucrați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și retușări de imagine ușor de aplicat.



HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI
Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



FOTOGRAFIA DE PORTRET
Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS
Aflați cum să creați și să vă vindeți teme de Wordpress cu profit maxim.



10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA
Mihai Moiceanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din zece zone pitorești ale României.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul deosebit de prietenos vă va transforma cu siguranță într-un designer iscusit!



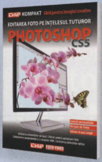
250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul ilustrează și explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5.



WINDOWS 7
Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru sistemul de operare Windows 7.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara, precum și în rețelele de magazine OMV, Rompetrol, real,-, BILLA, bludot, Auchan, Kaufland, RKIOSK

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

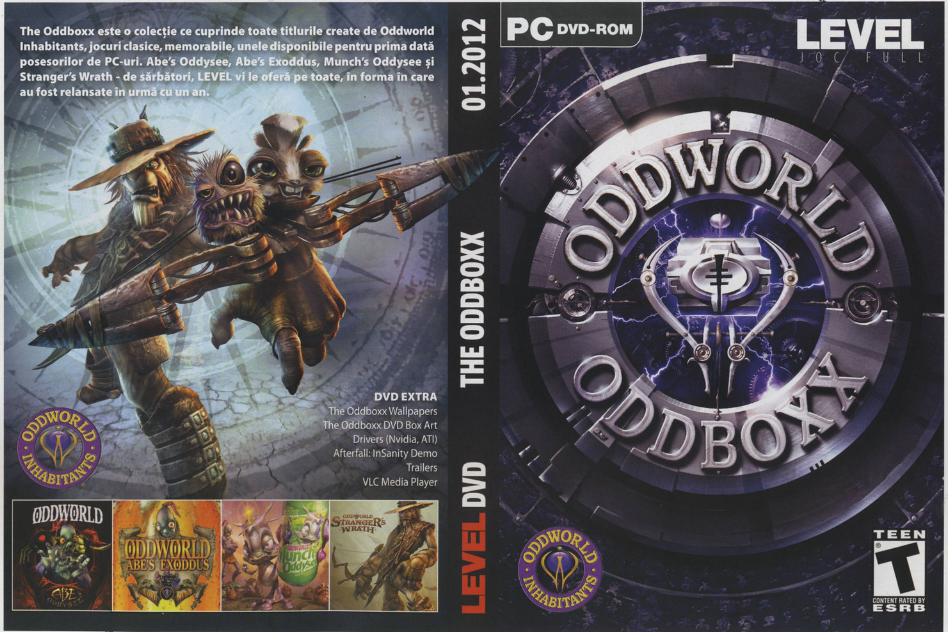
Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Scanați codul de mai jos

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian



The Oddboxx este o colecție ce cuprinde toate titlurile create de Oddworld Inhabitants, jocuri clasice, memorabile, unele disponibile pentru prima dată posesorilor de PC-uri. Abe's Oddysee, Abe's Exoddus, Munch's Oddysee și Stranger's Wrath - de sărbători, LEVEL vi le oferă pe toate, în forma în care au fost relansate în urmă cu un an.
DVD EXTRA
The Oddboxx Wallpapers
The Oddboxx DVD Box Art
Drivers (Nvidia, ATI)
Afterfall: InSanity Demo
Trailers
VLC Media Player
ODDWORLD INHABITANTS
ODDWORLD ABE'S ODDYSEE
ODDWORLD ABE'S EXODDUS
Munch's Oddysee
ODDWORLD STRANGER'S WRATH
LEVEL DVD
THE ODDBOXX
01.2012
PC DVD-ROM
LEVEL
JOC FULL
ODDWORLD ODDBOXX
ODDWORLD INHABITANTS
TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB



În februarie, le aducem un omagiu celor mai buni dintre cei buni, jocurilor care ne-au inspirat și impresionat în egală măsură. Este timpul să-l încoronăm pe cel mai bun din 2011!

JOCUL ANULUI 2011